Avid Xpress® DV

Benutzerhandbuch

make manage move | media™

Avid®

Copyright und Haftungsausschluss

Sämtliche technischen Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und begründen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. Die im vorliegenden Dokument beschriebene Software wird auf der Grundlage eines Lizenzvertrages zur Verfügung gestellt. Eine Kopie dieses Lizenzvertrags finden Sie auf der Website von Avid unter www.avid.com. Die Bedingungen des Vertrags sind auch im Produkt selbst in demselben Verzeichnis wie die Software enthalten. Die Software darf nicht in Einzelteile zerlegt und nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Vertrags genutzt oder kopiert werden. Es ist gesetzlich verboten, die Software auf einen Datenträger zu kopieren, sofern dies nicht ausdrücklich im Lizenzvertrag gestattet ist. Avid-Produkte oder Teile dieser Produkte sind eventuell durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt: 4,746,994; 4,970,663; 5,045,940; 5,063,448; 5,077,604; 5,245,432; 5,267,351; 5,309,528; 5,325,200; 5,355,450; 5,396,594; 5,440,348; 5,452,378; 5,467,288; 5,513,375; 5,528,310; 5,557,423; 5,568,275; 5,577,190; 5,583,496; 5,584,006; 5,627,765; 5,634,020; 5,640,601; 5,644,364; 5,654,737; 5,701,404; 5,715,018; 5,719,570; 5,724,605; 5,726,717; 5,729,673; 5,731,819; 5,745,637; 5,752,029; 5,754,180; 5,754,851; 5,781,188; 5,799,150; 5,812,216; 5,828,678; 5,842,014; 5,852,435; 5,883,670; 5,889,532; 5,892,507; 5,905,841; 5,912,675; 5,929,836; 5,929,942; 5,930,445; 5,930,797; 5,946,445; 5,966,134; 5,977,982; 5,986,584; 5,987,501; 5,995,079; 5,995,115; 5,999,190; 5,999,406; 6,009,507; 6,011,562; 6,014,150; 6,016,152; 6,016,380; 6,018,337; 6,023,531; 6,023,703; 6,031,529; 6,035,367; 6,038,573; 6,052,508; 6,058,236; 6,061,758; 6,072,796; 6,084,569; 6,091,422; 6,091,778; 6,105,083; 6,118,444; 6,128,001; 6,128,681; 6,130,676; 6,134,379; 6,134,607; 6,137,919; 6,141,007; 6,141,691; 6,154,221; 6,157,929; 6,160,548; 6,161,115; 6,167,404; 6,174,206; 6,192,388; 6,198,477; 6,201,531; 6,208,357; 6,211,869; 6,212,197; 6,215,485; 6,223,211; 6,226,005; 6,226,038; 6,229,576; 6,239,815; 6,249,280; 6,269,195; 6,271,829; 6,301,105; 6,310,621; 6,314,403; 6,317,142; 6,317,153; 6,317,158; 6,317,515; 6,327,253; 6,330,369; 6,336,093; 6,337,880; 6,339,531; 6,351,557; 6,353,437; 6,353,862; 6,357,047; 6,374,336; D352,278; D372,478; D373,778; D392,267; D392,268; D392,269; D395,291; D396,853; D398,912. Weitere US- und internationale Patente sind beantragt. Kein Teil des vorliegenden Dokuments darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Avid Technology, Inc., auf irgendeine Art und Weise und für irgendeinen Zweck vervielfältigt oder übertragen werden, weder auf elektronischem noch auf mechanischem Wege, Fotokopie oder handschriftliche Kopie eingeschlossen.

Copyright © 2002 Avid Technology, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Apple Computer, Inc., gefordert:

APPLE COMPUTER, INC., ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH stillschweigend, BEZÜGLICH DIESES PRODUKTS, SEINER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS stillschweigendER GEWÄHRLEISTUNG NICHT ZULÄSSIG. DIE OBEN GENANNTEN AUSSCHLÜSSE GELTEN DAHER NICHT ZWANGSLÄUFIG FÜR SIE. DIESE GARANTIE RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN. ES KÖNNEN IHNEN, JE NACH AKTUELLER RECHTSLAGE, AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc., für die Benutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler
Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Die Erlaubnis, diese Software [d.h. die TIFF-Bibliothek] und die zugehörige Dokumentation zu jeglichen Zwecken zu benutzen, vervielfältigen, modifizieren, vertreiben und zu verkaufen, wird hiermit kostenfrei unter den folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die vorstehenden Urheberrechtsinformationen und die vorliegende Genehmigung müssen in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation erscheinen, und (ii) die Namen „Sam Leffler“ und „Silicon Graphics“ dürfen nicht ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics zu Werbezwecken in Verbindung mit der Software verwendet werden.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESICHTIGT“ UND UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH, IMPLIZIERT NOCH IN SONSTIGER FORM, EINSCHLIESSLICH, UND OHNE EINSCHRÄNKUNG, JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH IHRER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GELIEFERT.

IN KEINEM FALLE ÜBERNEHMEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART ODER FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSDATEN ODER FINANZIELLEM VERLUST, UNABHÄNGIG DAVON, OB SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, UND AUFGRUND IRGENDEINER HAFTUNGSTHEORIE, DIE SICH AUS DEM EINSATZ ODER IN VERBINDUNG MIT DEM EINSATZ ODER DER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGIBT.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software [d.h., die JPEG-Module] basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software werden von Paradigm Matrix lizenziert.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Ray Sauers Associates, Inc., gefordert:

„Install-It“ ist von Ray Sauers Associates, Inc., lizenziert. Endbenutzer sind nicht berechtigt, „Install-It“ zur Herleitung eines äquivalenten Source Codes zu disassemblieren oder zu dekompilieren. Keinesfalls kann Ray Sauers Associates, Inc., für Schäden haftbar gemacht werden, die auf eine Nichterfüllung von Verpflichtungen durch den Wiederverkäufer zurückzuführen sind oder bei der Benutzung der Produkte des Wiederverkäufers oder der Software entstehen. Dasselbe gilt auch für irgendwelche anderen Schäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf zufällige, direkte, indirekte, besondere Schäden oder Folgeschäden sowie Schäden aus entgangenem Gewinn) sowie für Schäden, die aus der wie auch immer (einschließlich urheberrechtlichen oder patentrechtlichen Gründen oder aufgrund von Datenverlust) bedingten Unmöglichkeit oder Unfähigkeit entstehen, die Produkte des Wiederverkäufers oder die Software zu benutzen, selbst dann, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von der Möglichkeit solcher Schäden wusste bzw. hätte wissen müssen.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Videomedia, Inc., gefordert:

„Videomedia, Inc., übernimmt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bezüglich dieses Produkts, einschließlich der Garantien für die Eignung zum Verkauf oder für einen bestimmten Zweck.“

„Diese Software enthält V-LAN ver. 3.0-Befehlsprotokolle, die mit V-LAN ver. 3.0-Produkten, entwickelt von Videomedia, Inc., sowie V-LAN ver. 3.0-kompatiblen, von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc., entwickelten Produkten kommunizieren. Die Verwendung dieser Software ermöglicht eine „bildgenaue“ Steuerung beim Schneiden mit geeigneten Bandmaschinen, Videorecordern u.ä.“

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Altura Software, Inc., für die Verwendung seiner Mac2Win-Software mit Sample-Quellcode gefordert:

©1993–1998 Altura Software, Inc.

Der folgende Haftungsausschluss wird von der Ultimatte Corporation gefordert:

Bestimmte Echtzeitfunktionen für Compositing werden unter einer Lizenz für diese spezifische Technologie von Ultimatte Corporation bereitgestellt und sind urheberrechtlich geschützt.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von 3Prong.com, Inc., gefordert:

Bestimmte Waveform- und Vektor-Monitoring-Funktionen werden unter einer Lizenz von 3Prong.com bereitgestellt.

Betr. Benutzer in Regierungsdienststellen. Beschränkte Rechte

BESCHRÄNKTE RECHTE DER U.S.-REGIERUNG. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computer-Software“ bzw. „Dokumentation zu kommerzieller Computer-Software“. Wird solche Software oder Dokumentation von einer Abteilung oder Behörde der Regierung der USA oder in ihrem Namen erworben, unterliegen alle Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bestimmungen der Lizenzvereinbarung gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a).

Marken

888 I/O, AirPlay, AirSPACE, AirSPACE HD, AniMatte, AudioSuite, AudioVision, AutoSync, Avid, AVIDdrive, AVIDdrive Towers, AvidNet, AVIDstripe, Avid Unity, Avid Xpress, AVX, CamCutter, DAE, D-Fi, D-fx, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Intelligent Noise Reduction, DINR, D-Verb, Equinox, ExpertRender, FieldPak, Film Composer, FilmScribe, HIIP, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, IllusionFX, Image Independence, Intraframe, iS9, iS18, iS23, iS36, Lo-Fi, Magic Mask, make manage move | media, Marquee, Matador, Maxim, MCXpress, Media Composer, MediaDock, MediaDock Shuttle, Media Fusion, Media Illusion, MediaLog, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaShare, Meridien, MetaSync, NaturalMatch, NetReview, NewsCutter, OMF, OMF Interchange, OMM, Open Media Framework, Open Media Management, ProEncode, Pro Tools, QuietDrive, Recti-Fi, rS9, rS18, Sci-Fi, Softimage, Sound Designer II, SPACE, SPACEShift, Symphony, Trilligent, UnityRAID, Vari-Fi, Video Slave Driver, and VideoSPACE sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Avid Technology, Inc., in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

iNEWS und Media Browse sind Marken von iNews, LLC.

Aaton ist eine eingetragene Marke von Aaton S.A. Acrobat, Adobe, After Effects, Reader und Photoshop sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alias und Wavefront sind Marken der Alias|Wavefront, einer Abteilung von Silicon Graphics Limited. Amiga ist eine eingetragene Marke von Amiga, Inc. AppleScript, FireWire, Mac und Macintosh sind Marken von Apple Computer, Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Canopus ist eine Marke der Canopus Corporation. Chyron ist eine Marke der Chyron Corporation. Cinepak ist eine Marke von Digital Origin, Inc. DVDit! ist eine Marke von Sonic Solutions. DVD Studio Pro ist eine Marke von Apple Computer, Inc. IBM und OS/2 sind eingetragene Marken der International Business Machines Corporation. i.LINK und Sony sind eingetragene Marken und Hi8 ist eine Marke der Sony Corporation. Jaz ist entweder eine eingetragene Marke oder eine Marke der Iomega Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. media cleaner ist eine eingetragene Marke von Autodesk, Inc., in den USA und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows und Windows Media sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Paintbrush ist eine Marke der Zsoft Corporation. Pixar ist eine eingetragene Marke von Pixar Animation Studios. QuickTime und das QuickTime-Logo sind im Rahmen einer Lizenzvereinbarung benutzte Marken von Apple Computer, Inc. RealMedia ist eine Marke der Progressive Networks, Inc. Silicon Graphics ist eine eingetragene Marke von Silicon Graphics, Inc. Sound Forge ist eine eingetragene Marke von Sonic Foundry, Inc. Sun Raster ist eine Marke von Sun Microsystems, Inc. TARGA ist eine in den USA und anderen Ländern eingetragene Marke von Pinnacle Systems, Inc. V-LAN und VLXi sind eingetragene Marken von Videomedia, Inc. Video Toaster ist eine Marke von NewTek. X Window System X Consortium, Inc. Alle anderen Marken im vorliegenden Dokument sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Filmmaterial

Arri: mit freundlicher Genehmigung von Arri™/Fauer (John Fauer, Inc.).
Bell South „Anticipation“: mit freundlicher Genehmigung von Two Headed Monster (Tucker/Wayne Atlanta/GMS).
Canyonlands: mit freundlicher Genehmigung des National Park Service/Department of the Interior.
Eco Challenge British Columbia: mit freundlicher Genehmigung von Eco Challenge Lifestyles, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Eco Challenge Morocco: mit freundlicher Genehmigung von Discovery Communications, Inc.
It’s Shuttletime: mit freundlicher Genehmigung von BCP & Canadian Airlines.
Nestlé Coffee Crisp: mit freundlicher Genehmigung von MacLaren McCann Canada.
Saturn „Calvin Egg“: mit freundlicher Genehmigung von Cossette Communications.
„Tigers: Tracking a Legend“: mit freundlicher Genehmigung von www.wildlifeworlds.com.
Windhorse: mit freundlicher Genehmigung von Paul Wagner Productions.

Avid Xpress DV Benutzerhandbuch • Teil Nr. 0130-05339-04• Juni 2002

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu diesem Handbuch 33
An wen richtet sich das Handbuch? 33
Zu diesem Handbuch 33
Symbole und Konventionen 34
Wenn Sie Hilfe brauchen 36
Weitere Informationsquellen. 36
Kommentare zur Dokumentation 37
Bestellen der Dokumentation 38
Avid-Schulungsservices 38

Kapitel 1 **Grundlegendes zum Desktop** 39
Arbeiten mit dem Desktop 40
Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows) 40
Kontextmenüs(Windows) 41
Kontextmenüs (Macintosh) 41
Windows-Taskleiste (nur Windows) 42
Ziehen von Fenstern (nur Windows) 43
Einstellen des Avid-Farbschemas (Windows) 43
Einstellen des Avid-Farbschemas (Macintosh) 44
Einstellen der Bildschirmauflösung 44
Ändern der Bildschirmauflösung (Windows) 45
Ändern der Bildschirmauflösung (Macintosh) 46
Ordner Avid Xpress DV 46
Verwalten der Ordner Avid Projects und Avid Users 47
Ordner Avid Projects und Avid Users 47

Ändern von Projekt- und Benutzernamen 48
Löschen von Projekten und Benutzerprofilen 49
Starten von Avid Xpress DV (Windows) 50
Starten der Avid Xpress DV-Anwendung (Macintosh) 50

Kapitel 2 **Starten eines Projekts** 53

Öffnen und Schließen eines Projekts 54
Wechseln von Benutzern 55
Auswählen eines Projekts 56
Auswählen eines gemeinsam genutzten Projekts 56
Auswählen eines persönlichen Projekts 57
Suchen nach einem Projekt 59
Erstellen eines neuen Projekts 61
Automatisches Öffnen eines Projekts 62
Öffnen eines Projekts 64
Benutzerprofile 64
Erstellen eines Benutzerprofils 65
Importieren eines Benutzerprofils 66
Ändern von Benutzerprofilen 66
Schließen eines Projekts 67
Sichern von Projektinformationen 67
Speichern der Projektinformationen auf Festplatte oder Diskette . . 67
Wiederherstellen mit einer Backup-Kopie 68
Beenden einer Bearbeitungssitzung 69
Beenden von Avid Xpress DV 69
Ausschalten der Geräte 70
An- und Abmelden von Laufwerken 71
Abmelden von Laufwerken (Windows) 72
Abmelden von Laufwerken (Macintosh) 72
Anmelden aller Laufwerke 72

Kapitel 3 **Arbeiten mit dem Projektfenster** 73

Öffnen und Schließen des Projektfensters 74
Die Bin-Anzeige 75
Anzeigen von Bins in einer Liste 76

Anzeigen von Bins 81
Ändern der Größe der Bin-Ansicht 81
Erstellen eines Ordners in einem Projekt 82
Erstellen einer neuen Bin 83
Umbenennen einer Bin 83
Öffnen und Schließen einer Bin 84
Öffnen von ausgewählten Bins 86
Öffnen von Bins in anderen Projekten 86
Schließen einer Bin 87
Löschen einer Bin oder eines Ordners 87
Anzeigen des Papierkorbinhalts 88
Leeren des Papierkorbs 88
Verwalten von Ordnern und Bins 89
Automatisches Speichern von Bins 91
Manuelles Speichern von Bins 91
Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Avid Attic-Ordner 92
Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Avid Attic-Ordner (Windows) 93
Zurückholen von Dateien aus dem Avid Attic-Ordner (Macintosh) 95
Ändern des Erstellungsdatums 96
Scroll-Liste Settings 97
Scroll-Liste Settings 98
Einstellungen 101
Festlegen von Einstellungen 102
Überprüfen der Grundeinstellungen 103
Bin-Einstellungen 103
Allgemeine Einstellungen 105
Interface Settings 107
Anzeigen von Projekteinstellungen 110
Ändern der Anzeige der Scroll-Liste Settings 111
Arbeiten mit Einstellungen 112
Auswählen eines anderen Benutzers 112
Ändern von Einstellungen 113
Arbeiten mit mehreren Einstellungen 113

Duplizieren von Einstellungen 114
Benennen von Einstellungen 114
Auswahl unter mehreren Einstellungen 115
Löschen von Einstellungen 116
Kopieren von Einstellungen in andere Dateien 116
Verschieben von Einstellungen in andere Systeme 117
Systemeinstellungen 117
Info-Anzeige 119
Anzeigen von Projektinformationen 119
Anzeigen des Arbeitsspeichers 119
Fenster Memory 120
Zugreifen auf das Hardware-Tool 121
Anpassen der Darstellung der Avid-Benutzeroberfläche 121
Optionen auf der Registerkarte Appearance 122
Ändern der Farben der Benutzeroberfläche 124
Ändern der Schattierung 128
Ändern der Wölbung 129
Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen 130
Ändern der Schaltflächenform 131
Vorlagen für die Darstellung der Benutzeroberfläche 132
Ändern von Schriftart und Schriftgrad 133
Anpassen des Arbeitsbereichs 134
Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung 135
Zuweisen einer Arbeitsbereich-Schaltfläche 137
Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen 138
Wechseln zwischen Arbeitsbereichen 140
Löschen eines Arbeitsbereichs 140
Toolsets 141
Öffnen von Toolsets 142
Basic-Toolset 143
Color Correction-Toolset 144
Source/Record Editing-Toolset 145
Effects Editing-Toolset 146
Audio Editing-Toolset 147
Recording-Toolset 148

Anpassen der Toolsets 148
Verknüpfen von Toolsets mit anderen Einstellungen 149
Unterstützung für Avid Unity LANshare 150
Einrichten des LANshare Client 151

Kapitel 4 **Die wichtigsten Tools** 153

Navigieren in Dialogfeldern und Menüs 154
Menü Tools 154
Command-Palette 155
Schaltflächenzuweisung 156
Zuweisen wählbarer Schaltflächen 157
Leere Schaltfläche 158
Zuweisen der Modifier-Taste 159
Zuweisen von Menübefehlen 159
Aktivieren von Befehlen in der Command-Palette 161
Avid-Rechner 162
Konsolenfenster 163
Anzeigen von Systeminformationen 164
Analysieren eines Fehlerprotokolls 164
Abrufen von Informationen mit Hilfe des Konsolenfensters 164
Hardware-Tool 165
Überprüfen der Hardwarekonfiguration 166
Com (Serial) Ports-Tool (nur Windows) 167

Kapitel 5 **Loggen** 169

Tipps zum Loggen 170
Loggen mit Preroll 170
Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode 171
Loggen von Timecode 172
Benennen von Bändern 173
Erneutes Prüfen der Logs 174
Memory-Marken 174
Importieren von Shot Log-Dateien 175
Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange 178
Konvertieren einer Log-Datei in eine ALE-Datei (Windows) 179

Verwenden der Drag&Drop-Konvertierung (Windows) 183
Konvertieren einer Log-Datei in eine ALE-Datei (Macintosh) 184
Verwenden der Drag&Drop-Konvertierung (Macintosh) 186
Direktes Loggen in eine Bin 188
Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine . 188
Anhalten einer Bandmaschine während des Loggens 193
Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine 194
Exportieren von Shot Log-Dateien 196

Kapitel 6 **Vorbereiten der Aufzeichnung** 199

Digital Video (DV) 200
Was ist DV? 200
Was ist der IEEE Standard 1394? 201
Was ist OHCI? 201
Auswahl der Einstellungen 201
Allgemeine Einstellungen 202
Aufzeichnungseinstellungen 202
Konfigurieren von Bandmaschinen 202
Löschen von Bandmaschinenkonfigurationen 207
Optionen für Bandmaschineneinstellungen 208
Festlegen von Bandmaschineneinstellungen 210
Einrichten des Aufzeichnungs -Tools 213
Öffnen des Aufzeichnungs-Tools 213
Auswählen einer Bandmaschine 214
Auswählen des Audioeingangs 215
Anzeigen des Videoeingangs 215
Auswählen eines Bands 216
Auswählen von Player-Spuren 216
Auswählen einer Ziel-Bin 217
Auswählen der Ziellaufwerke 218
Ansteuern eines einzelnen Laufwerks 218
Auswählen getrennter Ziellaufwerke für Video und Audio 219
Interpretieren der Restzeitanzeige 220

Aufzeichnen in mehrere Mediendateien 221
Auswählen der Preroll-Methode 223
Aufzeichnen über Timecode-Sprünge hinweg 225
Aufzeichnungseinstellungen 226
Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings 226
Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings 228
Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings 230
Registerkarte Media Files unter Record Settings 231
DV Options Record Settings 233
Vorbereiten der Audioeingabe 234
Anpassen von Audioprojekteinstellungen 235
Auswählen eines Audio-Dateiformats 240
Audio-Tool 241
Anpassen des Bezugspegels 243
Anpassen analoger Audioeingangspegel 243
Erstellen von Tonmaterial 244
Audio-Pegelanzeigen in der Timeline 245
Menü Meter 246
Überprüfen von Audiopegeln im Konsolenfenster 248
Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen 249
Bildschirmauflösung 249
Auflösungen für Digital Video 249
Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken 250
Speicheranforderungen 252

Kapitel 7 **Aufzeichnen** 253

Vorbereiten zum Aufzeichnen 254
Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren 255
DV Capture Offset 255
Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen 259
Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen 260
Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke 261
Setzen beider Marken 261
Setzen einer einzelnen Marke 263

Direkte Aufzeichnung 263
Automatisches Aufzeichnen 266
Aufzeichnen von einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine 268
Aufzeichnen mit Tageszeit-Timecode. 269
DV Scene Extraction 270
Einrichten der Funktion DV Scene Extraction vor der Aufzeichnung . . 271
Einrichten der Funktion DV Scene Extraction nach der Aufzeichnung. 272
Aufzeichnen von Audio von einer Musik-CD. 274
Aufzeichnen in der Timeline 275
Zuordnen von Spuren beim Aufzeichnen in die Timeline 277
Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips. 278
Vorbereiten der Mehrfachaufzeichnung 278
Ändern der Größe des Aufzeichnungs-Tools. 278
Vorbereiten der Einstellungen für unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung 279
Mehrfachaufzeichnung von Clips 279
Erneutes Aufzeichnen des Materials. 281
Erneutes Aufzeichnen von Masterclips und Subclips. 282
Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen 282
Speichern von zwei Versionen einer Sequenz beim erneuten Aufzeichnen 283
Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen 283
Andere Aufzeichnungsfunktionen 285
Steuern von Bandmaschinen über die Tastatur 285
Benennen eines neuen Bands über die Tastatur 286
Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste. 287

Kapitel 8 **Importieren von Dateien** 289

Vorbereiten des Imports von Dateien 290
Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen. 290
Erstellen einer neuen Importeinstellung 291
Ändern von bestehenden Importeinstellungen 292
Optionen für Importeinstellungen 293

Importieren von Dateien 301
Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien . . . 306
Importieren von Photoshop-Grafikdateien 307
Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit einer einzigen Ebene. . . 307
Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit mehreren Ebenen . 308
Import von Grafikdateien mit mehreren Ebenen 308
Importieren von Dateien mit mehreren Ebenen. 313
Erneutes Importieren von Dateien 314
Dialogfeld Batch Import 315
Bereich Selected Clips 316
Bereich Import Target 316
Bereich Import Options 316
Starten des erneuten Importvorgangs 317

Kapitel 9 **Organisieren mit Bins** 319

Vorbereitung. 320
Einstellen der Bin-Ansicht 320
Bin-Ansichten. 322
Anzeigen benutzerdefinierter Bin-Ansichten 322
Anpassen von Bin-Ansichten in der Textansicht 322
Speichern einer benutzerdefinierten Bin-Ansicht 323
Bin-Schnellmenü 324
Verbesserte Bildschirmausnutzung durch die SuperBin 325
Aktivieren der SuperBin 325
Öffnen von Bins in der SuperBin 325
Schließen der SuperBin 326
Verschieben von Bins in die und aus der SuperBin. 327
Verschieben von Clips und Sequenzen in die und aus der SuperBin . . 327
Kopieren von Clips und Sequenzen in und aus der SuperBin. . . . 328
Löschen einer Bin bei aktivierter SuperBin 328
Grundlegende Bin-Verfahren 329
Markieren von Objekten mit dem Lasso 329

Auswählen von Clips und Sequenzen 329
Duplizieren von Clips und Sequenzen 330
Verschieben von Clips und Sequenzen 330
Kopieren von Clips und Sequenzen 331
Löschen von Clips, Sequenzen oder Medien 332
Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten. 333
Hinzufügen einer Spalte für Farben zu einer Bin 333
Zuweisen von Ausgangsfarben 334
Zuweisen einer benutzerdefinierten Ausgangsfarbe 334
Begrenzen der Farbauswahlmöglichkeiten 335
Sortieren nach Farbe 335
Filtern nach Farbe 335
Markieren von Clips mit Offline-Medien 336
Filtern von Clips und Sequenzen 336
Auswählen von Offline-Objekten in einer Bin 338
Auswählen verwandter Objekte eines Objekts 338
Standardansicht 340
Textansicht 341
Anordnen der Bin-Spalten 342
Verschieben und Neuanordnen von Spalten 342
Ausrichten von Bin-Spalten 342
Ein- und Ausblenden von Spalten 343
Löschen von Spalten 343
Duplizieren von Spalten 344
Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten zu einer Bin. 344
Ändern einer benutzerdefinierten Spaltenüberschrift. 346
Verwalten von Clipinformationen in der Textansicht. 346
Bewegen des Cursors zwischen Spaltenzellen 346
Ändern von Clipinformationen 347
Direktes Ändern von Daten 348
Ändern von Daten mit dem Befehl Modify 349
Kopieren von Informationen zwischen Spalten 351
Sortieren von Clips. 351
Sortieren von Clips in absteigender Reihenfolge. 352
Sortieren nach mehreren Spalten 353

Bildansicht 354
Ändern der Hintergrundfarbe einer Bin 355
Vergrößern und Verkleinern von Bildern 355
Neuanordnen von Bildern 356
Ändern des Bilds zur Bestimmung des Clips 356
Anordnen von Bildern in einer Bin 357
Skriptansicht 357
Aktivieren der Skriptansicht 358
Hinzufügen von Text in der Skriptansicht 358
Neuanordnen von Clips in der Skriptansicht 358
Drucken von Bins 359
Sammeln von Formatelementen 360
Vorbereiten digitaler Farbbalken und des Kalibrierungstons 360
Importieren von Farbbalken und anderen Testmuster 361
Erzeugen von Leader 363
Erstellen von Video-Leader 363
Erstellen von Audio-Leader 364

Kapitel 10 **Verwalten von Mediendateien** 367

Das Medien-Tool 368
Grundfunktionen des Medien-Tools 368
Öffnen des Medien-Tools 370
Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool 372
Konsolidieren von Medien 373
Konsolidierungsfunktion 374
Befehl Consolidate 377
Laden der Mediendatenbank 380
Aktualisieren von Mediendatenbanken 381
Erstellen von Backups der Mediendateien 382
Suchen verwandter Mediendateien 382
Erneutes Verknüpfen von Mediendateien 383
Erneutes Verknüpfen mit ausgewählten Clips 386
Erneutes Verknüpfen konsolidierter Clips 387
Erneutes Verknüpfen verschobener Projekte 388
Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien 388

Kapitel 11 **Skriptintegration** 389
Grundlagen des Linienskripts 390
Bedeutung der Symbole 391
Linienmarkierung bei digitaler Bearbeitung 392
Arbeitsablauf bei der Skriptintegration 393
Skriptintegration in Videoprojekten 394
Grundlegendes zum Skriptfenster 395
Optionen für Skripteinstellungen 395
Importieren eines Skripts 397
Öffnen, Schließen und Speichern des Skriptfensters 398
Anzeigen von Clip- und Sequenzinformationen in einem Skriptfenster 399
Skriptfenster 399
Anpassen der Ränder des Skripts 400
Bearbeiten von Skripttext 401
Ändern der Schriftart des Skripts 401
Auswählen von Text 402
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen im Skript 403
Entfernen von Skripttext 405
Durchsuchen eines Skripts 405
Szenennummern und Seitenzahlen 405
Hinzufügen einer Szenennummer oder Seitenzahl 406
Ändern einer Szenennummer oder Seitenzahl 407
Löschen einer Szenennummer oder Seitenzahl 407
Suchen nach einer Seitenzahl oder Szenennummer 408
Durchführen einer Textsuche 408
Verknüpfen von Clips mit dem Skript 409
Interpolate Position bei der Skriptintegration 411
Manipulieren von Szenenklappen 411
Auswählen von Szenenklappen 411
Anpassen der Größe von Szenenklappen 412
Fixieren von Szenenklappen auf dem Bildschirm im Skriptfenster . 412
Ausblenden von Szenenklappenbildern 413
Anzeigen eines einzelnen Takes pro Szenenklappe 414
Verschieben von Szenenklappen 415

Löschen einer Szenenklappe 415
Manipulieren von Takes 416
Markieren von Takes 416
Hinzufügen von Takes 417
Löschen von Takes 417
Anzeigen von Take-Nummern 418
Wechseln des repräsentativen Bilds eines Take 418
Laden von Takes 419
Abspielen von Takes 419
Anpassen von Take-Linien 419
Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog 420
Farbmarkierungen 421
Skriptmarken 422
Manuelles Setzen von Skriptmarken 422
Automatisches Vorführen und Setzen von Marken 424
Laden und Abspielen markierter Segmente 425
Verschieben von Skriptmarken 426
Löschen von Skriptmarken 426
Suchen von Clips und Skript 427
Suchen von Skript 427
Suchen von Clips und Bins über das Skriptfenster 428
Schneiden im Skriptfenster 428
Zusammenstellen eines Rohschnitts 429
Einfügen von Skriptabschnitten 430
Überarbeiten von Skripts 430
Interaktives Vorführen 430

Kapitel 12 **Sichten und Markieren von Filmmaterial** 433

Anpassen der Monitore 434
Ändern der Größe des Player-Popup-Monitors 434
Arbeiten mit zwei Monitorfenstern 434
Ändern der Größe von Monitoren 437
Ausblenden des Videos im Composer-Monitor 437
Ändern der Größe des Composer-Monitors 438
Anzeigeformat 16:9 438

Anzeigen von Tracking-Informationen 439
Optionen für Tracking-Formate. 440
Anzeigen des Info-Fensters 442
Anzeigen des Timecode-Fensters 444
Einstellen von Schriftart und Schriftgrad für die Monitore. 445
Wiedergeben von Video auf einem Videomonitor. 445
Anschließen eines Videomonitors 446
Aktivieren der Einstellungen für den Videomonitor. 447
Unterstützen einer Kamera ohne Videoeingang. 448
Einstellen der Wiedergabeverzögerung (Delay Offset). 449
Anzeigemethoden 450
Laden und Löschen von Filmmaterial 450
Laden von Material 451
Menü Clip Name. 451
Umschalten zwischen geladenen Sequenzen 452
Löschen von Sequenzen aus Monitoren 453
Steuern der Wiedergabe. 453
Positionsleisten und -zeiger 454
Schaltflächen 455
Tastatur 457
Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten 458
Navigieren mit Pos1, Ende und den Pfeiltasten. 459
Play Length-Zeiger (In Use) 460
Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial 460
Setzen von IN- und OUT-Marken. 460
Löschen einer Marke und Setzen einer neuen 463
Ziehen von IN- und OUT-Marken. 463
Markieren ganzer Clips oder Segmente. 464
Markieren von Audioclips 465
Tool-Palette 465
Die obere Timeline-Symbolleiste 467
Erstellen von Subclips 468
Locators 470
Verwendungsmöglichkeiten für Locators. 470
Hinzufügen von Locators während des Schneidens 472

Wechseln zum vorherigen bzw. nächsten Locator 473
Markieren eines Bereichs mit Hilfe von Locators 473
Löschen eines Locators. 474
Fenster Locators 474
Anzeigen und Navigieren im Fenster Locators 475
Sortieren von Informationen im Fenster Locators 476
Anzeigen von Bildern im Fenster Locators 476
Ändern der Farbe des Locator-Symbols 477
Zugreifen auf einen Locator in einer Sequenz oder einem Clip 477
Drucken des Fensters Locators. 477
Löschen von Locators im Fenster Locators. 478
Anzeigen von Informationen im Fenster Locators 478
Suchen nach Bildern und Clips 479
Anfahren eines Bilds mit Frame Offset Timecode 479
Suchen nach Bildern mit Hilfe des Timecodes 480
Durchsuchen eines Clips 480
Match Frame 482
Match Frame bei Bewegungseffekten 483

Kapitel 13 **Erste Schnitte** 485

Einrichten einer neuen Sequenz 486
Erstellen einer neuen Sequenz 486
Ändern von Sequenzinformationen 487
Ändern des Start-Timecode für Sequenzen. 488
Einrichten von Spuren für die neue Sequenz 488
Hinzufügen von Schwarzfilm 489
Der erste Schnitt. 491
Schnittbeginn 492
Erstellen eines sofortigen Rohschnitts. 494
Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schnitten 495
Überwachen von Audio beim Schneiden 495
Einfügen zusätzlicher Clips in die Sequenz 495
Durchführen eines Splice-in-Schnitts. 496
Durchführen eines Overwrite-Schnitts 497

Herausheben, Herausschneiden und Kopieren von Material 498
Herausheben von Material 498
Herausschneiden von Material 499
Kopieren von Material 500
Zwischenablage 500
Kopieren einer Sequenz in die Zwischenablage 500
Wiederherstellen von Material aus der Zwischenablage 501
Wiedergabe der neuen Sequenz 503
Abspielen einer Sequenz 503
Starten einer Abspielschleife 504
Verbessern der Wiedergabequalität 504
Fortsetzen des Schneidens 505

Kapitel 14 **Timeline** 507

Anpassen der Timeline-Ansichten 508
Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen 508
Timeline-Schnellmenü 510
Weitere Verfahren zur Anpassung der Timeline 513
Vergrößern und Verkleinern von Spuren 513
Ändern der Farbe von Spuren in der Timeline 514
Speichern einer benutzerdefinierten Timeline-Ansicht 515
Ersetzen einer Timeline-Ansicht 515
Wiederherstellen der Timeline-Standardansicht 516
Navigieren in der Timeline 516
Positionszeiger 516
Timeline-Bildlaufleiste 517
Detailansicht in der Timeline 517
Steuern der Bewegung in der Timeline 518
Spurenauswahl-Bedienfeld 518
Auswählen von Spuren 519
Überwachen von Spuren 520
Überwachen von Video 521
Abhören von Audio 521
Überwachen einer einzelnen Spur 523
Durchlaufen einer Spurenauswahl 524

Sperren und Entsperren von Spuren 524
Zuordnen von Spuren 526
Synchronsperren von Spuren 527
Löschen von Spuren 528
Hinzufügen eines Schnitts 528
Entfernen von Add Edits 529
Backtiming von Schnitten. 530
Suchen nach doppelt vorhandenen Bildern 531
Suchen nach Flash-Bildern 532
Schneiden in der Timeline 533
Aktivieren und Deaktivieren von Segmenten 534
Auswählen von Segmenten mit dem Cursor des Segmentmodus . 535
Markieren eines oder mehrerer Segmente mit dem Lasso . . . 535
Deaktivieren von Segmenten 536
Schnitte im Segmentmodus 537
Erhalten der Synchronität im Segmentmodus 538
Herausschneiden und Einfügen von Segmenten 539
Herausheben/Überschreiben von Segmenten 540
Löschen von Segmenten im Segmentmodus 541
Direktes Schneiden aus einer Bin in die Timeline 542
Festlegen der Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz . . 543
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen in der Timeline 543
Effekte bearbeiten und verschachteln 544
Drucken der Timeline 545

Kapitel 15 **Arbeiten im Trimmmodus** 547

Anpassen des Trimmmodus. 548
Grundlegende Trimmverfahren 548
Aufrufen des Trimmmodus. 549
Verlassen des Trimmmodus 551
Anzeigen im Trimmmodus 551
Umschalten zwischen Trimmseiten 553
Auswählen weiterer Übergänge. 554

Ausführen eines einfachen Trimmvorgangs 555
Überprüfen von Schnitten im Trimmmodus 556
Überprüfen eines Schnitts mit Hilfe der Schaltfläche Play Loop . . 556
Trimmen von Videospuren 557
Slip- oder Slide-Trimmen von Clips oder Segmenten 557
Auswählen von Clips oder Segmenten zum Trimmen mit Slip bzw. Slide 558
Trimmen mit Slip oder Slide 561
Erstellen von Overlap-Schnitten 562
Erhalten der Synchronität beim Trimmen 563
Hinzufügen von Schwarzfilm beim Trimmen 563
Trimmen mit synchrongesperrten Spuren 563

Kapitel 16 **Arbeiten mit Audio** 567

Informationen zu Audio-Tools 568
Zugreifen auf Audioeffekt-Tools 569
Audioschnitt-Hilfen 570
Soloschalten von Audiospuren in der Timeline 570
Audio Scrub 571
Smooth Scrub und Digital Scrub 571
Auswählen von Spuren zum Scrubbing 572
Ausführen der Funktion Smooth Audio Scrub 573
Verwenden der J-K-L-Tasten zum Ausführen des Smooth Scrub . 573
Digital Audio Scrub 574
Einstellen der Parameter für Digital Scrub 575
Ausführen des Digital Scrub-Verfahrens 576
Anpassen der Balance-Standardeinstellungen 577
Anzeigen von Waveform Plots 578
Farbiges Kennzeichnen der Sample-Raten 580
Arbeiten mit Low Latency Audio in der Sequenz 581
Anpassen der Audioverzögerung (Latenz) 582
Anpassen der Lautstärke 583
Grundlegendes zum Audio Mix-Tool 585

Audio Mix-Tool 585
Ändern der Größe des Audio Mix-Tools 586
Anpassen einzelner Audiospuren 587
Ändern eines Audiopegels. 589
Anpassen der Balancewerte 590
Anwenden der angepassten Balancewerte 590
Verkoppeln und Anpassen mehrerer Spuren. 592
Rendern eines Audioeffekts 593
Ändern der Balancewerte 593
Erstellen oder Bearbeiten eines Balance-/Lautstärkeeffekts . . 593
Bearbeiten der Interpretation von Balancewerten durch das System 594
Umgehen bestehender Lautstärkeeinstellungen 594
Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts 595
Einschränkungen beim Anpassen der Lautstärke 596
Verkürzen der Reaktionszeit 597
Grundlegendes zu Audio Gain Automation 597
Automation Gain- und System Clip Gain-Werte 598
Anpassen der Lautstärke in der Timeline 599
Löschen von Audio Gain-Keyframes in der Timeline 600
Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline 601
Grundlegendes zum Automation Gain-Tool. 602
Schaltfläche Track Solo. 604
Anwenden der Automation Gain-Anpassungen 605
Schnellmenü des Automation Gain-Tools 605
Aufzeichnen von Automation Gain-Informationen 607
Die Schieberegler im Fenster Automation Gain 607
Verwenden einer Tastenkombination 609
Audio EQ-Tool 609
Komponenten des Audio EQ-Tools 610
Grundkomponenten des EQ-Tools 610
EQ-spezifische Funktionen 612
Anwenden von Audio EQ-Effekten 614
Speichern von Audio EQ-Effekten 617

Entfernen von Audio EQ-Effekten 618
Beispiele für Audio EQ 618
Beispiel für Low Shelf. 619
Beispiel für engen Oktavbereich 620
Audio EQ-Vorlagen. 622
Anwenden einer EQ-Vorlage 623
Erstellen eigener Vorlagen. 624
Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü (Windows). . 624
Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü Schnellmenü (Macintosh) 625
Anpassen von EQ während der Wiedergabe eines Audioeffekts . . 626
Digidesign AudioSuite-Plug-Ins. 627
Installieren der AudioSuite-Plug-Ins (Windows) 628
Installieren derAudioSuite-Plug-Ins (Macintosh). 629
Starten und Beenden von DAE (nur Macintosh). 630
Die Option Set Playback Buffer Size (nur Macintosh) 630
AudioSuite-Plug-Ins von Digidesign 631
Anwenden eines AudioSuite-Plug-In auf einen Clip in der Timeline. . . 632
Plug-In-Dialogfelder 633
AudioSuite-Plug-In-Schnellmenü 634
Rendern von Plug-In-Effekten 635
Erstellen neuer Masterclips 635
AudioSuite-Steuerelemente zum Erstellen neuer Masterclips . 636
Mono-, Stereo- und Mehrkanalverarbeitung 638
Erstellen neuer Masterclips mit Hilfe von Plug-Ins. 640
AudioSuite-Effektvorlagen 641
Einschränkungen bei Plug-Ins. 643
Fehlerbehebung bei AudioSuite-Plug-Ins. 644
Speicherzuweisung (nur Macintosh) 644
Abbrechen eines Rendervorgangs. 645
Fehlermeldungen beim Rendern eines Plug-In-Effekts 645
Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars 646
Erstellen eines Voice-Over. 650
Beispiele für den Einsatz des Audio Punch-In-Tools 653

Überwachen der Aufzeichnung 653
Überwachen bereits aufgezeichneter Spuren 654
Voice-Over-Mediendateien 654
Verwenden eines GPI-Geräts mit dem Audio Punch-In-Tool 655
Grundlegendes zu GPI-Trigger-Signalen 656
GPI-Signalfolge beim Verwenden des Audio Punch-In-Tools ohne Preroll oder Postroll 656
GPI-Signalfolge beim Verwenden des Audio Punch-In-Tools mit Preroll und Postroll 657
Beispiel für das Verknüpfen von GPI-Aktionen mit Trigger-Signalen 657
Anschließen einer V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und eines GPI . . 658
Konfigurieren einer V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und eines GPI . 659
Erstellen einer GPI-Einstellung 660
Bearbeiten einer GPI-Einstellung 662
Löschen einer GPI-Einstellung 663
Feinabstimmen von Audioübergängen 663
Markieren von Clipbereichen für Korrekturen 664
Ein- und Ausblenden sowie Dippen von Audio 664
Ein- und Ausblenden von Audio 665
Dippen von Audio 667
Mixdown von Audiospuren 668
Ändern der Sample-Rate 670
Informationen zu einer Audiodatei anzeigen 672
Erneutes Importieren von Zaxcom Deva- oder Aaton InDaw-Audiomaterial 673

Kapitel 17 **Synchronisationsverfahren** 675

Automatisches Synchronisieren von Clips 676
Automatisches Synchronisieren (AutoSync) 676
Erstellen eines automatisch synchronisierten Subclips 677
Vermeiden von Sync Breaks 678
Schneiden zum Vermeiden von Sync Breaks 678

Beheben von Sync Breaks 679
Wiederherstellen der Synchronität im Trimmmodus 679
Wiederherstellen der Synchronität im Segmentmodus 680
Erhalten der Synchronität bei mehreren Spuren 680
Verwenden von Sync Lock 681
Synchronisieren mit Tail-Leader 682
Synchronisieren mit Locators 683
Verwenden von Add Edit beim Trimmen 685

Kapitel 18 **Ausgabeoptionen** 687

Vorbereiten der Ausgabe 688
Vorbereiten der Audioausgabe 688
Auswählen der Audioausgabe 689
Audio-Sample-Raten 689
Einstellen des Kalibrierungstons 689
Kalibrieren globaler Ausgangspegel 690
Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte 691
Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern 693
Bildgenaues Aufzeichnen 693
Manuelles Aufzeichnen 694
Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt 694
Das Digital Cut-Tool 695
Auswählen einer Bandmaschine im Digital Cut-Tool 698
Anzeigen der Vorschau einer digitalen Ausspielung 699
Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Remote-Modus) . . 699
Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Local-Modus). 702
Verzögerung der digitalen Ausspielung 703
EDL Manager 707
PowerPack 707
Funktionsweise von Matchback 708
Einschränkungen beim Matchback 710
Einrichten eines Matchback-Projekts 710
Auswählen von Filmeinstellungen 711

MAZ-Simulation (nur Windows) 712
Aktivieren der MAZ-Simulation (nur Windows) 712
Verwenden der MAZ-Simulation (nur Windows) 714

Kapitel 19 **Exportieren und Austauschen von Material** 717

Gründe zum Exportieren von Dateien 718
Vorbereiten des Exports einer Sequenz 719
Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei (nur Windows) 720
QuickTime-Referenzfilme 723
Exportieren von Material als QuickTime-Referenzfilm 723
Exportoptionen für QuickTime-Referenzfilme 725
Exportieren als QuickTime-Film 728
Auswählen von QuickTime-Codecs 737
Erstellen von Dateien für eine DVD 746
Erstellen von Dateien für eine DVD (nur Windows) 746
Erstellen von Dateien für iDVD (nur Macintosh) 749
Erstellen von Dateien für DVD Studio Pro (nur Macintosh) 750
Erstellen einer DVD mit Hilfe eines AppleScript-Skripts (nur Macintosh) 753
Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream 754
Einsenden von Material zur Beurteilung 756
Beurteilen von Material 756
Öffnen von R&A-Dateien im Fenster Locators 758
Locator-Farben und R&A-Dateien 759
Mixdown von Videospuren 759
Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen 760
Exportieren mit Drag&Drop 764
AvidLinks 766
Anpassen der Exporteinstellungen 768
Erstellen einer neuen Exporteinstellung 769
Exportieren von OMFI- und AAF-Dateien 771
Exportieren mit OMF Interchange 772
Exportieren mit AAF 772
Wählen einer OMFI- oder AAF-Übertragungsmethode 773
Exportieren von OMFI- oder AAF-Dateien 774

Exportieren als AVI-Datei (nur Windows) 780
AVI-Einstellungen (nur Windows) 781
Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression (nur Windows) . . 786
Avid-Codecs 787
Avid-Codecs für QuickTime 788
Exportieren mit dem Avid DV- oder einem Avid Meridien-Codec . 788
Exportieren mit dem Avid-Codec für QuickTime 791
Verwenden des Avid-Codec für AVI (nur Windows) 793
Installieren eines Avid-Codec auf anderen Systemen 794
Kopieren eines Avid-Codec für QuickTime auf ein anderes Windows-System (nur Windows) 795
Kopieren eines Avid-Codec für AVI (nur Windows) 796
Kopieren eines Codec auf ein Macintosh-System (nur Macintosh) 796
Herunterladen der Avid-Codecs für QuickTime 797
Exportieren aus einer Anwendung eines anderen Anbieters 798
Exportieren von Spuren als Audiodateien 799
Exportieren als Grafikdatei 801
Austauschen von Dateien mit QuickTime Macintosh-Anwendungen . . 809
Überspielen eines Projekts auf ein anderes Avid-System 810
Methoden zum Übertragen von Dateien auf ein anderes Avid-System 810
Kompatibilitätsanforderungen für die Übertragung 811
Übertragen eines Projekts mit verknüpften Mediendateien 812
Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen 813

Index 815

Tabellen

Tabelle 1 Organisieren von Bins 90
Tabelle 2 Scroll-Liste Settings 98
Tabelle 3 Bin Settings - Optionen 104
Tabelle 4 General Settings -Optionen 106
Tabelle 5 Optionen der Benutzeroberfläche (Registerkarte General) 108
Tabelle 6 Menüoptionen für Scroll-Liste Settings 110
Tabelle 7 Optionen der Benutzeroberfläche (Registerkarte Appearance). 123
Tabelle 8 Einstellbare Benutzerober flächenelemente 124
Tabelle 9 Navigationstasten 154
Tabelle 10 Optionen unter Deck Settings 209
Tabelle 11 Optionen unter Deck Preferences 211
Tabelle 12 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte General). . 227
Tabelle 13 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Batch) 229
Tabelle 14 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Edit) . .231
Tabelle 15 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Media Files) 232
Tabelle 16 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte DV Options) 234
Tabelle 17 Audio Project Settings (nur zur Information) 236
Tabelle 18 Audio Project Settings (einstellbar) 236
Tabelle 19 Optionen im Menü Meter 247
Tabelle 20 Import Settings-Optionen- Registerkarte Image 293
Tabelle 21 Import Settings-Optionen - Registerkarte OMFI 298
Tabelle 22 Import Settings-Optionen - Registerkarte Shot Log 299
Tabelle 23 Unterstützung von Photoshop Ebenenoptionen. 311
Tabelle 24 Unterstützung besonderer Ebenentypen in Photoshop . .312
Tabelle 25 Beschreibungen der Objektsymbole 321

Tabelle 26 Tastenkombinationen zum Bewegen in der Textansicht 347
Tabelle 27 Optionen für den Befehl Modify 349
Tabelle 28 Optionen beim Konsolidieren 378
Tabelle 29 Optionen im Dialogfeld Script Settings 396
Tabelle 30 Tracking-Formate und Timecode Anzeigeoptionen 441
Tabelle 31 Optionen für Timeline-Einstellungen (Registerkarte Display) 509
Tabelle 32 Timeline-Optionen der Registerkarte Edit 509
Tabelle 33 Optionen im Timeline-Schnellmenü 511
Tabelle 34 Spurenanzahl und Scrub-Geschwindigkeiten 572
Tabelle 35 Befehle im Audio Mix-Schnellmenü 591
Tabelle 36 Optionen im Dialogfeld GPI Settings 661
Tabelle 37 Optionen im Dialogfeld GPI Node Settings 662
Tabelle 38 Optionen im Dialogfeld Change Sample Rate 671
Tabelle 39 Informationen zu Band- und Clipnamen 672
Tabelle 40 Optionen im Dialogfeld Film Settings 711
Tabelle 41 Optionen für die MAZ-Simulationseinstellungen (nur Windows) 713
Tabelle 42 Dialogfeld Export Settings Optionen unter QuickTime Reference) 725
Tabelle 43 Exportoptionen für QuickTime-Filme 731
Tabelle 44 Einstellungen für QuickTime-Filme 736
Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung 740
Tabelle 46 iDVD-Optionen (nur Macintosh) 750
Tabelle 47 Optionen für DVD Studio Pro (nur Macintosh) 752
Tabelle 48 Dialogfeld Export Settings (Optionen für DV Stream) 755
Tabelle 49 Anwendungen für den AvidLinks-Export 766
Tabelle 50 Optionen im Dialogfeld Export Settings 770
Tabelle 51 Dialogfeld Export Settings (Optionen für OMFI- und AAF- Einstellungen) 777

Tabelle 52 Dialogfeld Export Settings (AVI-Einstellungsoptionen) (nur Windows) 782
Tabelle 53 Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression (nur Windows) 786
Tabelle 54 Dialogfeld Export Settings (Optionen für Audio) 800
Tabelle 55 Dialogfeld Export Settings (Optionen für Grafikexport) 802
Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat 804
Tabelle 57 Geräte zum Übertragen von Dateien 811

Abbildungen

Abb. 1 Steuerung einer DV-Gerätekonfiguration über RS-422 . 256
Abb. 2 FireWire-Konfiguration ohne Timecode 256
Abb. 3 FireWire-Konfiguration mit kodiertem Timecode 256
Abb. 4 Aufzeichnen (Erfassen) ohne Offset 257
Abb. 5 Aufzeichnen (Erfassen) mit Offset 258
Abb. 6 Digitale Ausspielung ohne Verzögerung 705
Abb. 7 Digitale Ausspielung mit Verzögerung 705

Informationen zu diesem Handbuch

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrem neuen Avid Xpress® DV-System. Sie können damit professionelle Videoproduktionen mit allem Drum und Dran erzeugen, angefangen bei Filmen mit normaler Wiedergabegeschwindigkeit und hoher Auflösung über Multimedia-Präsentationen und Animationen bis hin zu Filmtiteln und computergenerierten Effekten.

Die Dokumentation beschreibt die Funktionen und die Hardware aller Avid-Modelle. Daher stoßen Sie möglicherweise auf Beschreibungen von Funktionen oder Hardware, die auf Ihrem System nicht installiert sind.

An wen richtet sich das Handbuch?

Dieses Handbuch ist für alle Avid Xpress DV-Benutzer (Anfänger und Fortgeschrittene) gedacht. Sie sollten mit dem Betriebssystem Windows® XP oder Mac® OS X vertraut sein.

Zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch liefert Ihnen alle Informationen, die Sie benötigen, um die vielen Möglichkeiten, die Avid Xpress DV bietet, voll auszuschöpfen. Selbst überaus komplexe Abläufe werden hier in Form aufgabenorientierter Anweisungen schrittweise erklärt.

Im Inhaltsverzeichnis sind alle in diesem Handbuch behandelten Themen aufgelistet. Das Handbuch ist wie folgt aufgebaut:

- Kapitel 1, „Grundlegendes zum Desktop“, beschreibt die Grundstruktur der von Avid Xpress DV verwendeten Dateien und Ordner.
- Die Kapitel 2 bis 19 orientieren sich am normalen Arbeitsablauf und führen Sie anhand klar gegliederter Anleitungen durch die einzelnen Schritte.
- Das ausführliche Sachregister wird Ihnen bei der Suche nach bestimmten Stichwörtern gute Dienste leisten.
- In der Hilfe oder auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM finden Sie die folgenden ergänzenden Informationen:
  - „AudioSuite Plug-Ins“ listet die unterstützten AudioSuite™-Plug-Ins auf und beschreibt die wichtigsten davon.
  - „Dateiformat-Spezifikationen“ beschreibt die verschiedenen unterstützten Dateiformate.
  - „Avid Log-Spezifikationen“ beschreibt die Avid Log-Spezifikationen.
  - Das umfassende Glossar ist eine Zusammenstellung der Fachbegriffe mit ihren Definitionen. Das Glossar finden Sie auch im Handbuch *Erste Schritte zu Avid Xpress DV* und auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

Symbole und Konventionen

Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich diese Dokumentation auf die Betriebssysteme Windows XP und Mac OS X. Wenn sich eine Beschreibung auf nur eines dieser beiden Betriebssysteme bezieht, ist sie entsprechend gekennzeichnet:

- „(Windows)“ oder „(nur Windows)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Windows XP beziehen.
- „(Macintosh)“ oder „(nur Macintosh)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Mac OS X beziehen.

Die meisten Screenshots in diesem Dokument wurden auf einem Windows XP-System erstellt, die Informationen gelten aber sowohl für Windows XP- als auch für Mac OS X-Systeme. Wenn es Unterschiede gibt, werden beide Varianten (die Windows XP- und die Mac OS X-Version) gezeigt.

In der Dokumentation zu Avid Xpress DV werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

1. nummerierte Listen, wenn die Reihenfolge der Schritte von Bedeutung ist
    a. Kleinbuchstaben, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge wichtig ist

- Listenpunkte, wenn in einer Aufzählung die Reihenfolge nicht relevant ist
    - Spiegelstriche, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge unwichtig ist

▶ Ein Pfeil zeigt an, dass ein Vorgang aus nur einem Schritt besteht. Mehrere Pfeile in der Liste bedeuten, dass Sie eine der aufgelisteten Aktionen durchführen können.

Das Symbol ⌘ steht für die Befehlstaste des Macintosh („Apfeltaste“). Halten Sie die Apfeltaste gedrückt, und drücken Sie eine weitere Taste, um die entsprechende Funktion auszuführen.

Die Schriftart **`Courier Bold`** kennzeichnet Text, der vom Benutzer einzugeben ist.

Lesen Sie die Hinweise am Rand!

Die Randbemerkungen geben wichtige Hinweise zum besseren und schnelleren Ausführen von Aufgaben.

Hinweise enthalten zusätzliche Informationen, Anmerkungen, Empfehlungen und Ratschläge.

Eine Warnung signalisiert, dass ein bestimmter Vorgang den Computer beschädigen oder zu Datenverlusten führen könnte.

Wenn Sie Hilfe brauchen

Wenn Sie bei der Arbeit mit Avid Xpress DV Schwierigkeiten haben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie den Vorgang ein zweites Mal aus und halten Sie sich dabei ganz genau an die entsprechende Anleitung in diesem Handbuch. Prüfen Sie dabei jeden Schritt des Arbeitsablaufs.
2. In den Release Notes zur Avid-Anwendung finden Sie Informationen, die zum Zeitpunkt der Drucklegung der Handbücher evtl. *noch nicht* verfügbar waren.
3. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Wartung oder der Hardware lesen Sie die Dokumentation zur Avid-Anwendung bzw. zur Hardware.
4. Besuchen Sie das Knowledge Center unter www.avid.com/support. Der Online-Service ist die ganze Woche und rund um die Uhr verfügbar. Im Knowledge Center können Sie Antworten auf Fragen suchen, Fehlermeldungen einsehen, auf Tipps zur Fehlerbehebung zugreifen, Updates herunterladen und die Diskussionen in den Online-Foren lesen bzw. daran teilnehmen.
5. Der Technische Support ist in den USA unter der Rufnummer 800-800-AVID (800-800-2843) zu erreichen.

Weitere Informationsquellen

Weitere Informationen zu Avid Xpress DV finden Sie hier:

- *Avid Xpress DV Release Notes für Windows XP*
- *Avid Xpress DV Release Notes für Mac OS X*
- *Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV*
- Ergänzung zum *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* (im PDF-Format auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM)
- *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Windows XP*

- *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Mac OS X*
- *Handbuch Avid Xpress DV Effekte*
- *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur*
- *Avid Xpress DV Online Publications*

  Diese Online-Sammlung enthält elektronische Versionen der meisten in diesem Abschnitt aufgelisteten Handbücher sowie der Dokumentation zu weiteren Avid-Anwendungen. Zur Anzeige dieser Dokumente benötigen Sie das Programm Adobe® Acrobat® Reader®, das Sie bei Bedarf von der CD-ROM installieren können.

- Avid Xpress DV Hilfe

  Die Hilfe enthält alle Informationen aus dem Benutzerhandbuch zu *Avid Xpress DV*, dem Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* und dem *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur*, die zum Lieferumfang des Systems gehören. Außerdem enthält sie zusätzliche Informationen, die nicht in den Handbüchern zu finden sind. Die Hilfe kann in einem Web-Browser geöffnet werden. Zum Öffnen der Hilfe wählen Sie in Avid Xpress DV im Menü Help den Eintrag Avid Xpress DV Help. Weitere Informationen zur Verwendung der Hilfe erhalten Sie, wenn Sie im Hilfesystem auf die Schaltfläche Using Help klicken.

Kommentare zur Dokumentation

Avid Technology bemüht sich laufend um die Verbesserung seiner Dokumentation. Ihre Kommentare und Anregungen zu diesem Handbuch, der Hilfe, der Online Publications-CD-ROM und anderen von Avid gelieferten Dokumenten sind uns jederzeit willkommen.

Schicken Sie uns diese per E-Mail an die folgende Adresse:

TechPubs@avid.com

Bitte vermerken Sie den Titel des Handbuchs, die Teilenummer, die Revision und den Abschnitt, auf den sich Ihre Bemerkung bezieht.

Bestellen der Dokumentation

Benutzer in den USA können zusätzliche Exemplare dieser Dokumentation bei Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) bestellen. Unsere Kunden außerhalb der USA wenden sich bitte an ihre Avid-Vertretung.

Avid-Schulungsservices

Informationen zu Kursen und ihren Terminen, Schulungszentren, Zertifikaten, Unterrichtsmaterial und Büchern finden Sie unter www.avid.com/training oder bei Avid Sales unter der Rufnummer 800-949-AVID (800-949-2843).

Kapitel 1

Grundlegendes zum Desktop

Obwohl Sie den Großteil Ihrer Arbeit innerhalb von Avid Xpress DV durchführen, müssen Sie mit einigen grundlegenden Verfahrensweisen auf dem Desktop vertraut sein.

Die folgenden Abschnitte beschreiben grundlegende Verfahrensweisen mit den Betriebssystemen Windows XP und Macintosh OS X und den Avid-Ordnern:

- Arbeiten mit dem Desktop
- Ordner Avid Xpress DV
- Verwalten der Ordner Avid Projects und Avid Users
- Starten von Avid Xpress DV (Windows)
- Starten der Avid Xpress DV-Anwendung (Macintosh)

(Nur Windows) Die Erläuterungen in diesem Kapitel beziehen sich auf den Standard-Installationsverzeichnispfad der verschiedenen Avid-Ordner. Wenn Sie während der Installation einen anderen Verzeichnispfad wählen, verwenden Sie stattdessen diesen Pfad.

Arbeiten mit dem Desktop

In diesem Abschnitt werden die folgenden Desktop-Funktionen beschrieben, die Sie während der Arbeit mit Avid Xpress DV verwenden.

- Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows)
- Kontextmenüs(Windows)
- Kontextmenüs (Macintosh)
- Windows-Taskleiste (nur Windows)
- Ziehen von Fenstern (nur Windows)
- Einstellen des Avid-Farbschemas (Windows)
- Einstellen der Bildschirmauflösung

Informationen zum Betriebssystem Windows XP, etwa zum Desktop und zu Symbolen, finden Sie in der Hilfe zu Microsoft® Windows XP. Informationen zum Systemordner und anderen Mac OS X-Funktionen (z.B. zum Schreibtisch und Symbolen) finden Sie in der Mac OS X-Dokumentation.

Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows)

Sie sollten eine Microsoft Windows XP-Notfalldiskette erstellen oder von Ihrem Systemadministrator erstellen lassen, mit der Sie die Systemkonfiguration wiederherstellen können, falls diese beschädigt wird. Die Notfalldiskette muss nach jeder Systemänderung, wie z.B. der Installation neuer Software, aktualisiert werden.

So erstellen Sie eine Notfalldiskette:

1. Klicken Sie auf Start und dann auf Run.
2. Geben Sie in das Textfeld Folgendes ein:
   ```
   rdisk /s
   ```
3. Klicken Sie auf OK.
4. Folgen Sie den Anweisungen, um die Diskette zu erstellen.

5. Lagern Sie die Diskette an einem sicheren, trockenen und vor statischer Ladung geschützten Ort.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Online-Hilfe zu Windows XP im Abschnitt Emergency Repair Disk.

Kontextmenüs(Windows)

Sie können anstelle der Standardmenüs auch Kontextmenüs verwenden, um den jeweils gewünschten Befehl aufzurufen.

Zum Verwenden von Kontextmenüs haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Kontextmenüs werden mit der rechten Maustaste aufgerufen und enthalten die im betreffenden Fenster am häufigsten benutzten Menübefehle. Eine Liste der verfügbaren Tastenkombinationen finden Sie in der *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für das Windows XP-Betriebssystem*.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bildschirmobjekt, um die Hilfefunktion What's This für das Objekt aufrufen.

Kontextmenüs (Macintosh)

Zum Verwenden von Kontextmenüs haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie bei gedrückter Control- und Umschalttaste in ein Fenster, um ein Kontextmenü mit den am häufigsten verwendeten Befehlen für dieses Fenster aufzurufen. Eine Liste der verfügbaren Tastenkombinationen finden Sie in der *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Mac OS X*.
- Klicken Sie bei gedrückter Control- und Umschalttaste auf ein Bildschirmobjekt, um die Hilfefunktion What's This für das Objekt aufzurufen.

Windows-Taskleiste (nur Windows)

Standardmäßig wird die Microsoft Windows XP-Taskleiste am unteren Rand des Bildschirms vor der aktiven Anwendung eingeblendet. Sie haben zwei weitere Möglichkeiten:

- Ausblenden der Taskleiste hinter der Anwendung
- Einblenden der Taskleiste, wenn Sie den Mauszeiger dorthin ziehen

Wenn Sie die Taskleiste ausblenden, während Avid Xpress DV geöffnet ist, und eine Anwendung minimieren (z.B. die Hilfe), können Sie das minimierte Symbol nicht sehen. Sie sehen die Taskleiste mit den minimierten Symbolen, wenn Sie Avid Xpress DV minimieren.

So ändern Sie die Einstellungen für die Taskleiste:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle in der Taskleiste.
2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option Properties.

   Das Dialogfeld Taskbar and Start Menu Properties wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte General.
4. Wählen Sie die gewünschten Optionen aus:
   - Deaktivieren Sie Always on Top und Auto Hide, um die Taskleiste auszublenden.
   - Aktivieren Sie Always on Top und Auto Hide, um die Taskleiste auf Wunsch aufzurufen.
5. Klicken Sie auf OK.

Sie können die Taskleiste an den oberen, unteren, rechten oder linken Rand des Bildschirms ziehen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe zu Windows XP.

Ziehen von Fenstern (nur Windows)

Standardmäßig zeigen Windows XP-Systeme den Inhalt von Fenstern an, wenn Sie diese ziehen. Deaktivieren Sie diese Option, um die Bildschirmdarstellung zu verbessern und Probleme beim Bildschirmaufbau zu vermeiden.

So deaktivieren Sie die Option Show window contents while dragging:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle auf dem Desktop, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl Properties.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Effects.
3. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Show window contents while dragging.
4. Klicken Sie auf OK.

Einstellen des Avid-Farbschemas (Windows)

Standardmäßig ist Avid Xpress DV auf die bei Avid üblichen Farben Grau und Lila eingestellt.

So ändern Sie das Farbschema:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle auf dem Desktop, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl Properties.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Appearance.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Scheme ein anderes Farbschema aus.
4. Klicken Sie auf OK.

Sie können das Farbschema auch in Avid Xpress DV im Dialogfeld Interface Settings auf der Registerkarte Appearance ändern. Siehe *„Optionen auf der Registerkarte Appearance“ auf Seite 122.*

Um schneller auf das Dialogfeld Display Properties zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops und wählen im Popup-Menü die Option Properties aus.

Einstellen des Avid-Farbschemas (Macintosh)

Standardmäßig ist Avid Xpress DV auf die bei Avid üblichen Farben Grau und Lila eingestellt.

So ändern Sie das Farbschema:

1. Wählen Sie im Apple-Menü die Option System Preferences.

   Das Fenster System Preferences wird geöffnet.

2. Klicken Sie im Bereich Personal auf General.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Highlight Color eine Farbe aus.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Appearance eine Farbe aus.
5. Klicken Sie auf das Schließfeld oder Show All, um zum Fenster System Preferences zurückzukehren.

Sie können das Farbschema auch in Avid Xpress DV im Dialogfeld Interface Settings auf der Registerkarte Appearance ändern. Siehe „Optionen auf der Registerkarte Appearance“ auf Seite 122.

Einstellen der Bildschirmauflösung

Die Bildschirmauflösung von Avid Xpress DV ist für NTSC und PAL unterschiedlich.

- Die NTSC-Auflösung beträgt 720 x 486 nichtquadratische Pixel, die das gesamte aktive Video abdecken. Dies umfasst außerdem 10 Zeilen Blanking oder vertikalen internen Timecode (VITC) pro Bild (5 Zeilen pro Feld).
- Die PAL-Auflösung beträgt 720 x 576 nicht quadratische Pixel, die das gesamte aktive Video abdecken. Dazu gehören auch 16 Zeilen Blanking oder VITC pro Bild (8 Zeilen pro Halbbild).

Avid Xpress DV liefert mit folgenden Bildschirmauflösungen die besten Ergebnisse:

Ein Monitor	Zwei Monitore
1024 x 768 Pixel	2048 x 768 Pixel
1152 x 864 Pixel	2304 x 864 Pixel
1280 x 1024 Pixel	2560 x 1024 Pixel

Je höher die Auflösung, desto mehr Pixel werden angezeigt, d.h. desto mehr Objekte können Sie auf den Monitoren sehen. Die Objekte werden dementsprechend kleiner angezeigt.

Wenn Sie zwei Monitore mit einer Karte betreiben, kann es zu Einschränkungen bei der maximalen Auflösung für die Videowiedergabe kommen. Wenn das Video nicht korrekt abgespielt wird, können Sie die Auflösung auf 2048 x 768 Pixel reduzieren.

Weitere Informationen zum Einstellen der Bildschirmauflösung finden Sie im Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV.

Ändern der Bildschirmauflösung (Windows)

So können Sie die Bildschirmauflösung anzeigen bzw. ändern:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle auf dem Desktop, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl Properties.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Settings.
3. Ziehen Sie unter Screen Area den Schieberegler auf die gewünschte Auflösung.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Colors die Option True Color (32 bit).
5. Klicken Sie auf OK.

Ändern der Bildschirmauflösung (Macintosh)

So können Sie die Bildschirmauflösung anzeigen bzw. ändern:

1. Wählen Sie im Apple-Menü die Option System Preferences.

   Das Fenster System Preferences wird geöffnet.
2. Klicken Sie im Bereich Hardware auf Displays.
3. Wählen Sie in der Liste Resolutions eine Auflösung.
4. Behalten Sie unter Colors die Einstellung Millions bei.
5. Klicken Sie auf das Schließfeld oder Show All, um zum Fenster System Preferences zurückzukehren.

Wenn Sie mit zwei Monitoren arbeiten und der zweite Monitor die Auflösung 800 x 600 hat, wird dieser automatisch als Videomonitor verwendet.

Ordner Avid Xpress DV

Der Ordner Avid Xpress DV enthält wichtige Betriebsdateien und Zusatzdateien. Der Ordner Avid Xpress DV befindet sich unter dem folgenden Pfad:

- (Windows) *Laufwerk:*\Program Files\Avid\
- (Macintosh) Macintosh HD/Applications/

Grundsätzlich sollten Sie diese Dateien nicht verändern, es sei denn, Sie werden in den folgenden Beschreibungen dazu aufgefordert.

- **Ordner Help:** Dieser Ordner enthält die Hilfedateien. Weitere Informationen zur Verwendung der Hilfe erhalten Sie, wenn Sie im Hilfe-Browser auf die Schaltfläche Using Help klicken. Siehe *Avid Xpress DV Erste Schritte.*
- **Avid Xpress DV application:** Hier befindet sich das Symbol der Anwendung. Sie können die Anwendung wie unter „Starten von Avid Xpress DV (Windows)“ auf Seite 50 bzw. „Starten der Avid Xpress DV-Anwendung (Macintosh)“ auf Seite 50 beschrieben starten.

- **Ordner Settings:**Neben den Projekt- und Benutzereinstellungen speichert das System in diesem Ordner Einstellungsdateien, die für alle Benutzer und Projekte im System gelten. Sie können die Systemeinstellungsdatei auf dem Desktop in andere Systeme kopieren oder verschieben, wobei Sie das unter „Verschieben von Einstellungen in andere Systeme“ auf Seite 117 beschriebene Verfahren verwenden.
- **Ordner SupportingFiles:** In diesem Ordner finden Sie eine Reihe von Dateien, die zusätzliche Funktionen für die Anwendung bereitstellen. Auf die meisten dieser Dateien greift das System innerhalb der Anwendung zu. Sie können Effekte aus Anwendungen von Drittanbietern zur Verwendung bei der Effektbearbeitung aus Programmen wie Avid Visual Extensions (AVX™) in die Ordner 3rd Party Plug-Ins und AVX_Plug-Ins einfügen. Siehe das Handbuch *Avid Xpress DV Effects Guide* oder die Hilfe.

Verwalten der Ordner Avid Projects und Avid Users

Das Verwalten von Projekten, Benutzerprofilen und Einstellungen umfasst das Verschieben, Kopieren und Löschen von Dateien und Ordnern sowie das Ändern von Projekt- oder Benutzernamen. Zum Verschieben von Projekten und Benutzerprofilen zwischen Systemen verwenden Sie den Desktop.

Ordner Avid Projects und Avid Users

Beim Erstellen eines neuen Projekts oder Benutzerprofils erstellt das System die folgenden Dateien und Ordner:

- Für einen neuen Benutzer werden ein Benutzerprofil, eine Benutzereinstellungsdatei und ein Benutzerordner erstellt, in dem die beiden anderen Objekte abgelegt werden. Jedem Objekt wird der eingegebene Benutzername zugewiesen. Der neue Ordner wird im Ordner Avid Users auf dem internen Festplattenlaufwerk (Windows) oder auf der Macintosh-Festplatte (Macintosh) gespeichert. Wenn Sie Benutzerprofile anlegen, werden die Profileinstellungen in dem Benutzerordner gespeichert, der nach Ihrem Benutzeranmeldenamen benannt ist. Siehe „Benutzerprofile“ auf Seite 64.

- Für ein neues Projekt werden ebenfalls drei Objekte eingerichtet: eine Projektdatei, eine Projekteinstellungsdatei und ein Projektordner, in dem die beiden anderen Objekte abgelegt werden. Jedem Objekt wird der eingegebene Projektname zugewiesen. Dieser neue Ordner wird im Ordner Avid Projects auf dem internen Festplattenlaufwerk (Windows) oder auf der Macintosh-Festplatte (Macintosh) gespeichert.

Mit den Ordnern Avid Projects und Avid Users können Sie durch Kopieren und Verschieben von Dateien auf dem Desktop ganze Projekte oder ausgewählte Projekt- und Benutzereinstellungen zwischen Systemen austauschen.

Ändern von Projekt- und Benutzernamen

Sie können Projekt- und Benutzernamen nicht ändern, solange die Avid Xpress DV-Anwendung geöffnet ist. Sie müssen den Namen auf dem Desktop ändern, bevor Sie die Anwendung starten.

So ändern Sie einen Projekt- oder Benutzernamen:

1. Doppelklicken Sie auf das interne Festplattenlaufwerk (Windows) oder die Macintosh HD (Macintosh), um diese/s zu öffnen.
2. Doppelklicken Sie auf den Ordner Avid Users oder Avid Projects, um ihn zu öffnen.
3. Klicken Sie auf den Namen des Ordners, den Sie ändern möchten, und klicken Sie nochmals darauf.

   Der Name wird für die Texteingabe markiert.
4. Geben Sie den neuen Namen des Ordners ein.

Wenn Sie einen Benutzer- oder Projektnamen ändern, vergewissern Sie sich, dass Sie die alten Namen des Ordners und aller darin enthaltenen Dateien entsprechend ändern. Das System ändert die Namen der Dateien im Ordner nicht automatisch.

5. Schließen Sie die Fenster, und starten Sie die Avid Xpress DV-Anwendung neu.

Löschen von Projekten und Benutzerprofilen

Sie können Projekte und Benutzerprofile nicht löschen, solange die Avid Xpress DV-Anwendung geöffnet ist. Sie müssen die Änderung vom Desktop aus vornehmen, bevor Sie die Anwendung starten. Die Ordner Avid Users und Avid Projects befinden sich unter folgendem Pfad:

- (Windows) *Laufwerk:*\Program Files\Avid\Avid Xpress DV
- (Macintosh) Macintosh HD/Users/Shared

Beim Löschen eines Projekts werden auch alle in diesem Projekt enthaltenen Bins gelöscht.

So löschen Sie ein Projekt oder ein Benutzerprofil:

1. Doppelklicken Sie auf das interne Festplattenlaufwerk (Windows) oder die Macintosh HD (Macintosh), um diese/s zu öffnen.
2. Wechseln Sie zum Ordner Avid Users oder Avid Projects, und doppelklicken Sie auf den Ordner, um diesen zu öffnen.
3. Ziehen Sie den zu löschenden Projekt- oder Benutzerordner in den Papierkorb.
4. Leeren Sie den Papierkorb, um die Dateien aus dem System zu entfernen.
5. Schließen Sie die Fenster, und starten Sie die Avid Xpress DV-Anwendung neu.

Aufgezeichnete Medien, die mit einem gelöschten Projekt verbunden sind, werden nicht mit dem Projektordner gelöscht. Weitere Informationen zum Löschen von Mediendateien finden Sie unter „Löschen von Clips, Sequenzen oder Medien“ auf Seite 332 und „Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool“ auf Seite 372.

Starten von Avid Xpress DV (Windows)

Die Anwendung Avid Xpress DV befindet sich unter dem folgenden Pfad:

Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV

Für die meisten Anwender ist es bequemer, die Anwendung über den Desktop zu starten. Informationen, wie Sie eine Verknüpfung auf dem Desktop erstellen, finden Sie in der Microsoft Windows XP-Dokumentation.

So starten Sie Avid Xpress DV:

1. Klicken Sie auf Start.
2. Zeigen Sie auf Programs.
3. Zeigen Sie auf den Ordner Avid.
4. Wählen Sie Avid Xpress DV.

   Nach kurzer Zeit erscheint das Dialogfeld Select Project.

Möglicherweise wird eine Lizenzvereinbarung angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV.

Starten der Avid Xpress DV-Anwendung (Macintosh)

Die Anwendung Avid Xpress DV befindet sich unter dem folgenden Pfad:

Macintosh HD/Applications/Avid Xpress DV

Für die meisten Anwender ist es bequemer, die Anwendung vom Dock aus zu starten.

Die Anwendung wird nicht ordnungsgemäß gestartet, wenn das Symbol aus dem Ordner Avid XpressDV verschoben wird. Sie können einen Alias erzeugen und auf den Desktop oder das Dock ziehen.

Weitere Informationen zum Erstellen eines Alias oder zum Verwenden des Docks finden Sie in der Dokumentation zu Macintosh OS X.

Zum Starten von Avid Xpress DV haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie auf den Anwendungs-Alias auf dem Desktop.
- Doppelklicken Sie auf den Anwendungs-Alias auf dem Dock.
- Wählen Sie im Menü Go die Option Applications, und doppelklicken Sie auf das Anwendungssymbol.

  Nach kurzer Zeit erscheint das Dialogfeld Select Project.

Möglicherweise wird eine Lizenzvereinbarung angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV.

Kapitel 2

Starten eines Projekts

Sie beginnen die Arbeit mit Avid Xpress DV, indem Sie das System starten, die Anwendung aufrufen und ein vorhandenes Projekt öffnen oder ein neues erstellen. In diesem Kapitel werden diese und andere Verfahren zum Starten eines Projekts beschrieben. Sie können verschiedene Methoden verwenden, um Ihre Arbeit zu sichern und wenn nötig wiederherzustellen. Diese Themen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- Öffnen und Schließen eines Projekts
- Sichern von Projektinformationen
- Beenden einer Bearbeitungssitzung
- An- und Abmelden von Laufwerken

Informationen zum Betriebssystem Microsoft Windows XP und zur Terminologie finden Sie in der Microsoft Windows XP-Hilfe. Informationen zum Betriebssystem Mac OS X finden Sie in Ihrer Mac OS X-Dokumentation. Weitere Einzelheiten zum Starten Ihres Systems finden Sie im Handbuch *Erste Schritte zu Avid Xpress DV*.

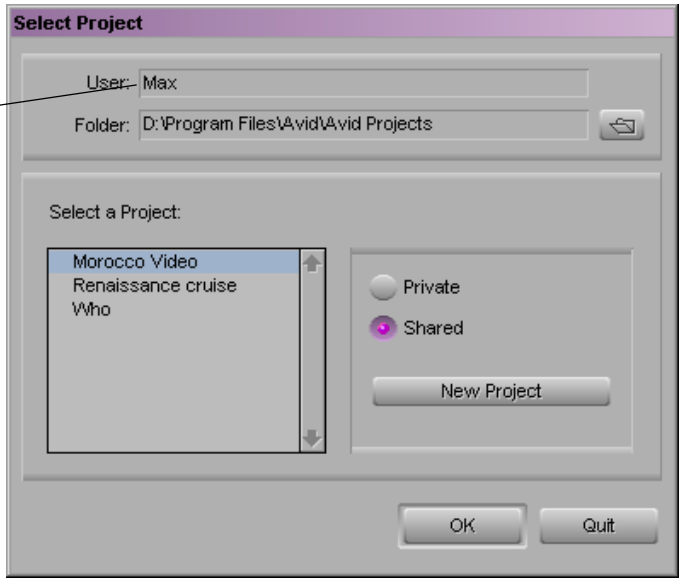
(Nur Windows) Die Erläuterungen in diesem Kapitel beziehen sich auf den Standard-Installationsverzeichnispfad der verschiedenen Avid-Ordner. Wenn Sie während der Installation einen anderen Verzeichnispfad festlegen, müssen Sie diesen verwenden.

Öffnen und Schließen eines Projekts

Wenn Sie Avid Xpress DV starten, wird das Dialogfeld Select Project angezeigt.

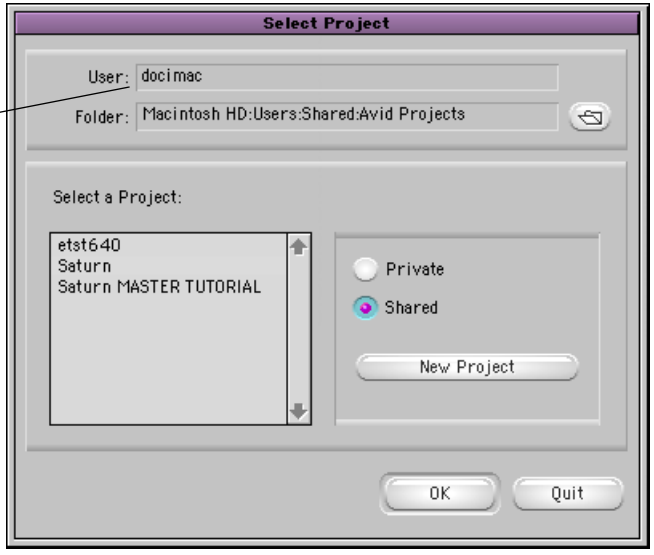
Windows

Login-Name



Macintosh

Login-Name



Der Login-Name wird als Benutzername verwendet.

Sie können sich unter einem anderen Namen anmelden. Sie können im Dialogfeld Select Project ein Projekt auswählen oder das zuletzt bearbeitete Projekt automatisch öffnen lassen. Darüber hinaus können Sie Benutzerprofile einrichten.

Wechseln von Benutzern

So wechseln Sie den Avid Xpress DV-Benutzer:

1. Beenden Sie Avid Xpress DV.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - (Windows) Drücken Sie die Strg-, die Alt- und die Löschtaste, klicken Sie auf die Schaltfläche Log Off, und melden Sie sich als ein anderer Benutzer an.
   - (Macintosh) Wählen Sie im Apple-Menü den Befehl Log Out, klicken Sie auf Log Out und klicken Sie auf einen neuen Benutzer.

Sie müssen einen neuen Benutzer erstellen, bevor Sie zu diesem wechseln können (nur Macintosh). Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation oder der Hilfe zu Mac OS X.

3. Starten Sie Avid Xpress DV.

   Ihr aktueller Login-Name wird im Dialogfeld Select Project als Benutzer angezeigt.

Sie können im Dialogfeld Select Project ein Projekt auswählen oder das zuletzt bearbeitete Projekt automatisch öffnen lassen.

Auswählen eines Projekts

Sie können ein Projekt aus einem öffentlichen Ordner, einem gemeinsam genutzten Ordner oder aus einem persönlichen Ordner, auf den nur Sie Zugriff haben, auswählen. Sie haben auch die Möglichkeit, in einem dieser Ordner ein neues Projekt anzulegen. Der Speicherort der gemeinsam genutzten oder persönlichen Ordner wird im Dialogfeld Select Project im Feld Folder angezeigt.

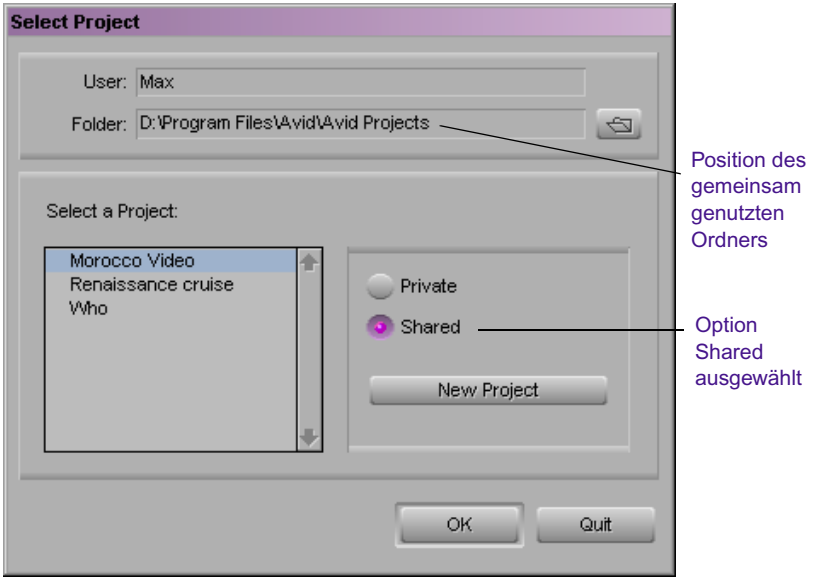
Auswählen eines gemeinsam genutzten Projekts

So wählen Sie ein gemeinsam genutztes Projekt aus:

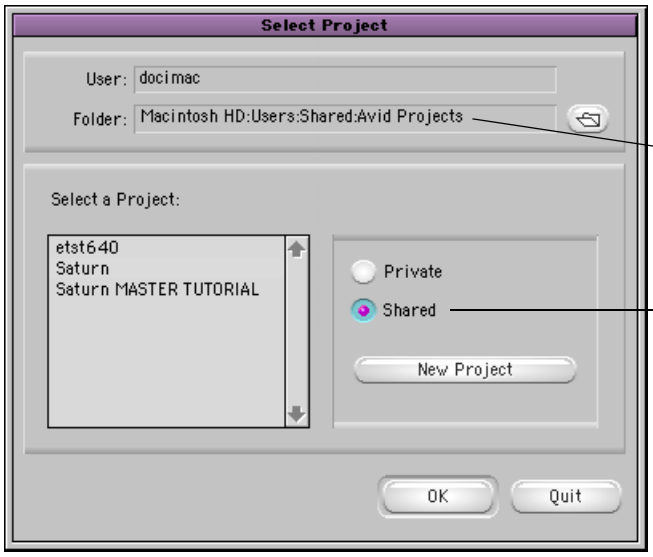
1. Starten Sie Avid Xpress DV.

   Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.

Windows



Macintosh



2. Wählen Sie unter Select a Project die Option Shared.
3. Wählen Sie ein Projekt aus und klicken Sie auf OK.

Sie können in die Felder User und Folder keine Einträge vornehmen.

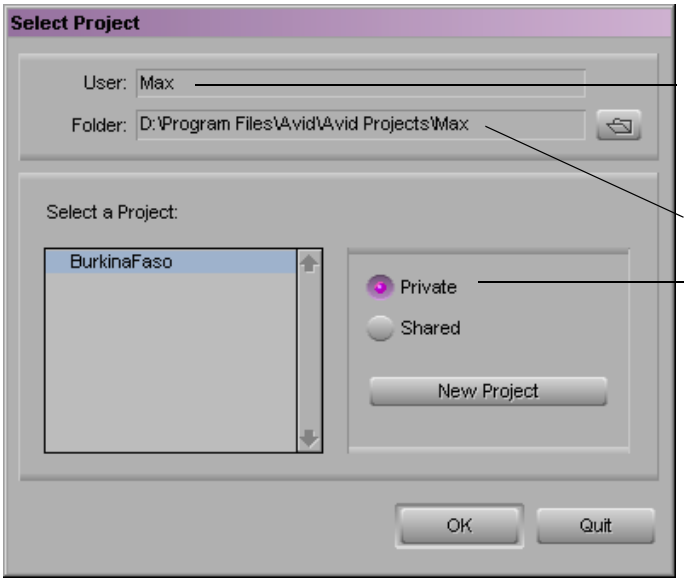
Auswählen eines persönlichen Projekts

So wählen Sie ein persönliches Projekt aus:

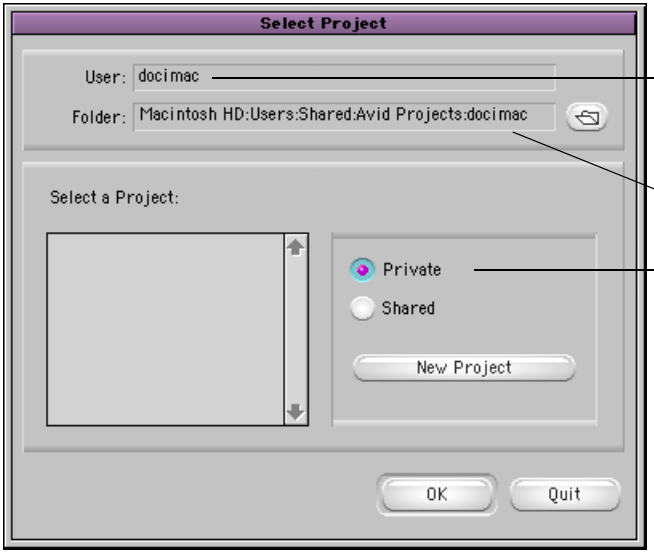
1. Starten Sie Avid Xpress DV.

   Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.

Windows



Macintosh



2. Wählen Sie unter Select a Project die Option Private.

   Ihre persönlichen Projekte werden angezeigt.

3. Wählen Sie ein Projekt aus und klicken Sie auf OK.

Sie können in die Felder User und Folder keine Einträge vornehmen.

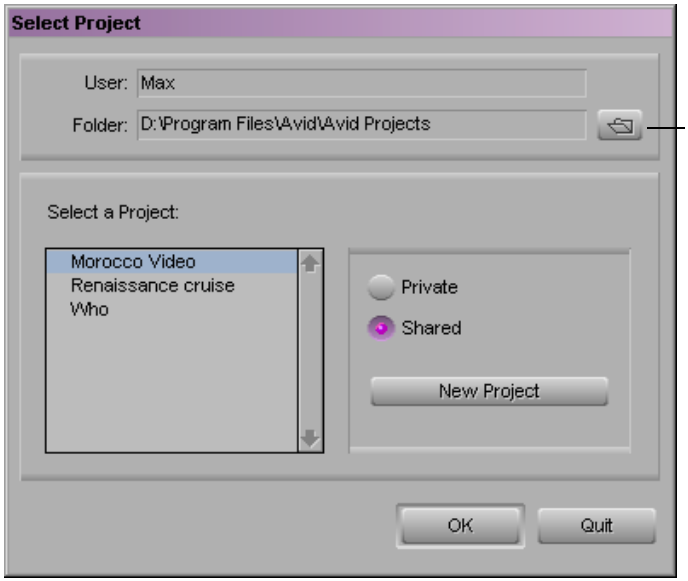
Suchen nach einem Projekt

So suchen Sie nach einem Projekt, das nicht in den gemeinsam genutzten oder persönlichen Ordnern liegt:

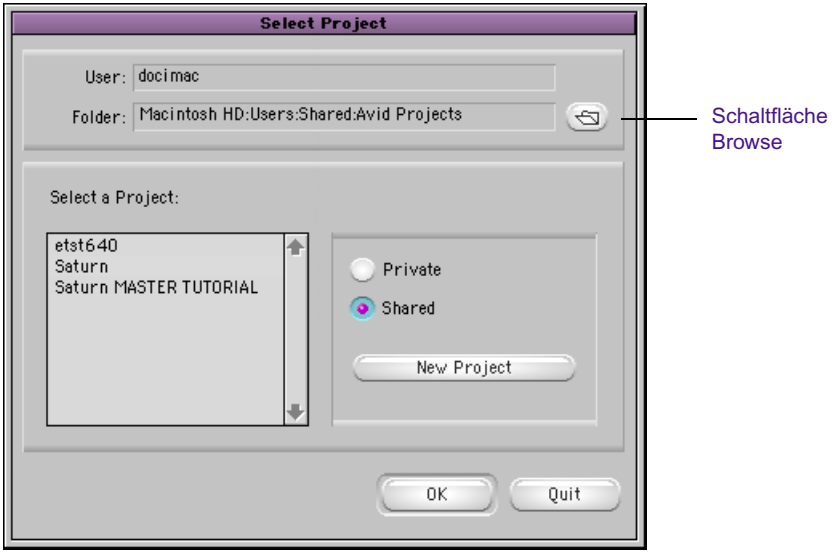
1. Starten Sie Avid Xpress DV.

   Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.

Windows

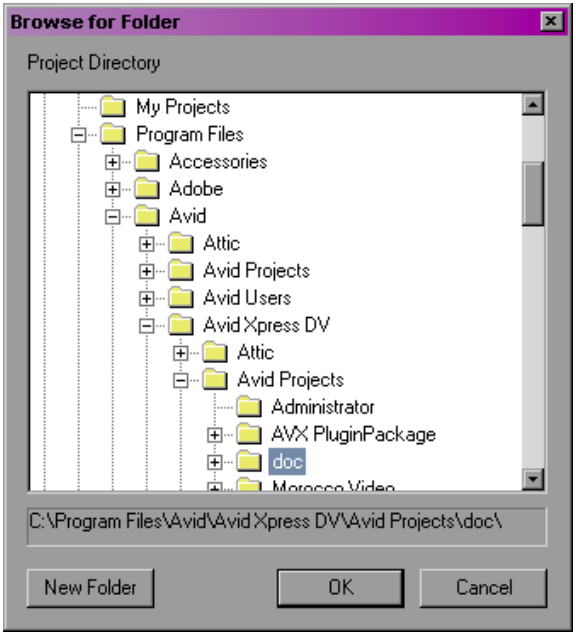


Macintosh



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Browse.
3. Das Dialogfeld Browse for Folder (Windows) bzw. Project Directory (Macintosh) wird angezeigt.

Windows



Macintosh

4. Wechseln Sie zum Ordner mit dem gewünschten Projekt.
5. Klicken Sie auf OK (Windows) bzw. auf Choose (Macintosh).

Erstellen eines neuen Projekts

So erstellen Sie ein neues Projekt:

1. Starten Sie Avid Xpress DV.

   Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.
2. Wählen Sie unter Select a Project die Option Private bzw. Shared.
3. Klicken Sie auf New Project.

   Das Dialogfeld New Project wird geöffnet.

Wenn Sie PowerPack verwenden, das die Matchback-Option einschließt, stehen im Dialogfeld New Project zusätzliche Optionen zur Verfügung. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Einrichten eines Matchback-Projekts“ auf Seite 710 und „Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 711.

4. Benennen Sie das Projekt und wählen Sie ein Format.
5. Klicken Sie zweimal nacheinander auf OK.

Automatisches Öffnen eines Projekts

Wenn Sie bereits ein Projekt erstellt haben, können Sie beim Start von Avid Xpress DV das Dialogfeld Select Project umgehen und automatisch das zuletzt bearbeitete Projekt öffnen lassen.

Sie können nur Projekte automatisch öffnen, die in den vorgegebenen gemeinsam genutzten oder persönlichen Ordnern liegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen eines Projekts“ auf Seite 56.

So öffnen Sie ein Projekt automatisch:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Interface.

   Das Dialogfeld Interface Settings wird eingeblendet.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte General, aktivieren Sie Automatically Launch Last Project at Startup, und klicken Sie auf OK.

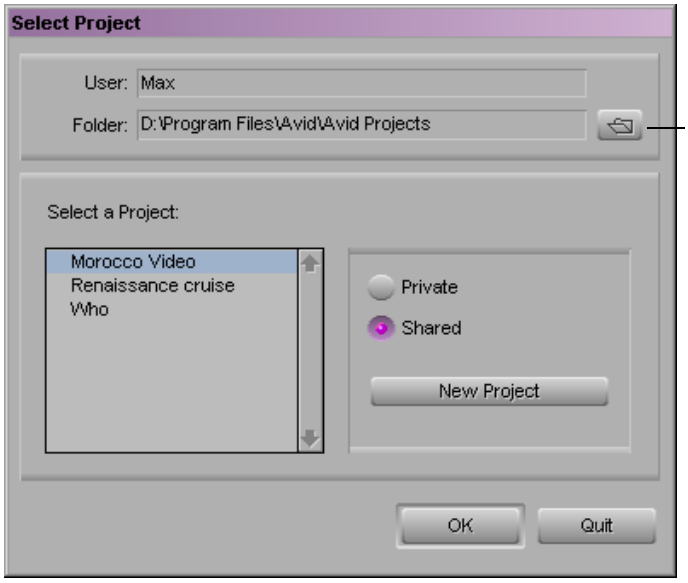
   Beim nächsten Start von Avid Xpress DV wird das letzte Projekt wieder geöffnet.

So wählen Sie ein anderes Projekt aus:

1. Deaktivieren Sie Automatically Launch Last Project at Startup, und klicken Sie auf OK.
2. Beenden Sie die Anwendung, und starten Sie sie erneut.

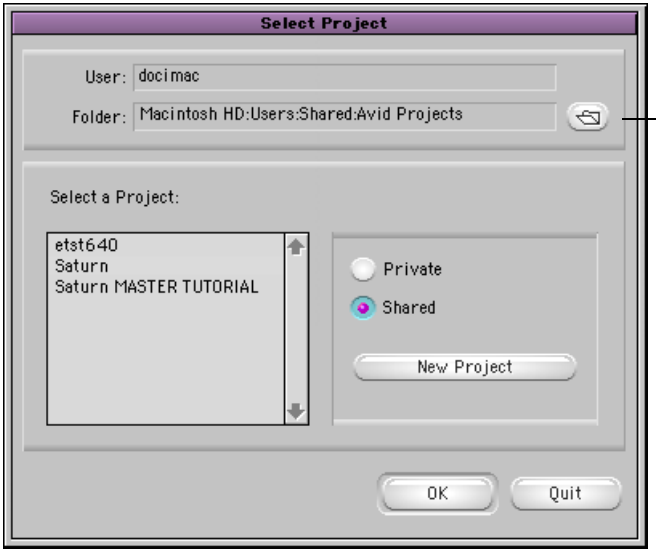
   Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.

Windows



Schaltfläche Browse

Macintosh



Schaltfläche Browse

3. Wählen Sie ein Projekt und klicken Sie auf OK.

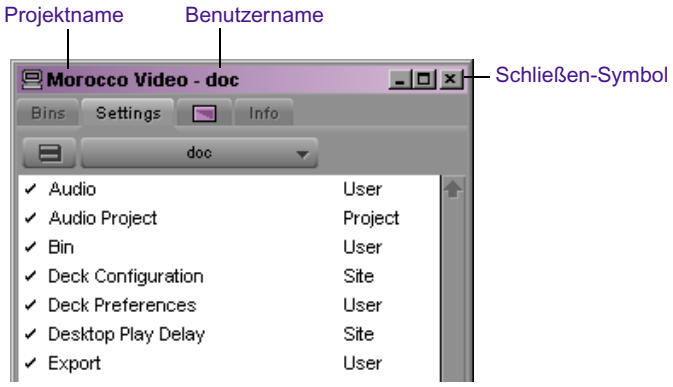
Öffnen eines Projekts

Zum Öffnen eines Projekts haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie im Dialogfeld Select Project ein Projekt aus, und klicken Sie auf OK.
- Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Projects auf einen Projektnamen.

  Der Composer-Monitor und die Bin werden mit den ausgewählten Benutzereinstellungen geöffnet.

Die Titelleiste im Projektfenster enthält den von Ihnen im Dialogfeld Select Project ausgewählten Projektnamen und den Benutzernamen.



Benutzerprofile

Sie können mehrere Profile für denselben Benutzer einrichten, so dass dieser sich nicht jedes Mal ab- und unter einem anderen Namen wieder anmelden muss (siehe „Wechseln von Benutzern“ auf Seite 55). So benötigen Sie z.B. für getrennte Schnittfunktionen getrennte Einstellungen. So können für „Kim“ beispielsweise getrennte Profile für „Audioschnitt“, „Filmschnitt“ oder „Assistent 1“, „Assistent 2“ usw. angelegt werden. Zu diesen Profilen gehören unterschiedliche Ordner und Einstellungen, die in den folgenden Ordnern liegen:

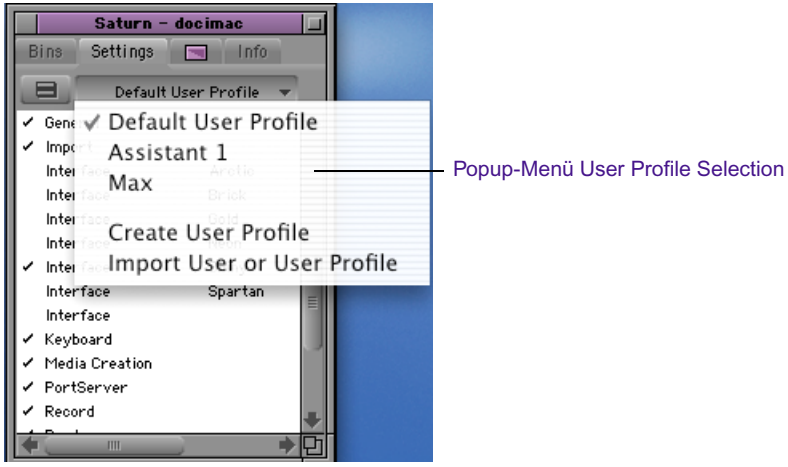
- (Windows) Avid Users*UserName*
- (Macintosh) Avid Users/*UserName*

Sie können auch einen Benutzer oder ein Benutzerprofil von einer anderen Position importieren.

Erstellen eines Benutzerprofils

So erstellen Sie ein Benutzerprofil:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection den Befehl Create User Profile.



Das Dialogfeld Create User Profile wird geöffnet.

3. Geben Sie einen Namen in das Textfeld Profile Name ein, und klicken Sie auf OK.

   Das neue Benutzerprofil wird im Popup-Menü als ausgewählt angezeigt, und der Name wird in der Titelleiste des Projektfensters angezeigt.

Importieren eines Benutzerprofils

So importieren Sie Benutzereinstellungen von einem anderen Benutzer bzw. Benutzerprofil:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection den Befehl Import User or User Profile.
3. Rufen Sie den Benutzer bzw. das Benutzerprofil auf, den bzw. das Sie importieren möchten.

Ändern von Benutzerprofilen

So ändern Sie Benutzerprofile:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection ein anderes Profil.

So stellen Sie das Standard-Benutzerprofil wieder her:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection den Befehl Default User Profile.

Wenn Sie Default User Profile auswählen, wird Ihr Login-Name in der Titelleiste des Projektfensters angezeigt. Wenn Sie ein anderes Benutzerprofil auswählen, wird dessen Name in der Titelleiste des Projektfensters angezeigt.

Schließen eines Projekts

Wenn Sie das aktuelle Projekt schließen, kehren Sie zum Dialogfeld Select Project zurück.

Zum Schließen des aktuellen Projekts haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie bei aktivem Projektfenster im Menü File den Befehl Close.
- Klicken Sie im Projektfenster auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

Sichern von Projektinformationen

Weitere Informationen zur Verwendung der Funktion Auto-save finden Sie unter „Automatisches Speichern von Bins“ auf Seite 91.

Obwohl Avid Xpress DV Ihre Bins, Projekte und Einstellungen automatisch speichert, sollten Sie diese Komponenten regelmäßig sichern, um einem Verlust Ihrer Arbeit im Fall eines Ausfalls der Festplatte vorzubeugen. Da die Speicheranforderungen minimal sind, können Sie diese Dateien ohne weiteres auf unterschiedlichen Datenträgern sichern, zum Beispiel:

- Diskette
- Netzwerkdatenträger (z.B. Dateiserver)
- Massenspeicher

Speichern der Projektinformationen auf Festplatte oder Diskette

So speichern Sie Ihre Arbeit auf der Festplatte oder einer Diskette:

1. Melden Sie das Festplattenlaufwerk an oder legen Sie die Diskette ein.
2. (Nur Windows) Doppelklicken Sie auf dem Windows XP-Desktop auf My Computer.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol des Ziellaufwerks (Festplatte oder Diskette). Doppelklicken Sie ggf. auf weitere Ordner, um den Speicherort zu finden.

4. Doppelklicken Sie auf das interne Festplattenlaufwerk (Windows) bzw. die Macintosh-Festplatte (Macintosh), um diese/s zu öffnen.
5. Ziehen Sie einen Projektordner, Benutzerordner oder eine Einstellungsdatei an den vorgesehenen Speicherort.
6. Sobald das System die Dateien vollständig kopiert hat, melden Sie das Laufwerk oder die Diskette wieder ab.

Wiederherstellen mit einer Backup-Kopie

So stellen Sie Projekt-, Benutzerprofil- oder Einstellungsdateien von einem Backup-Speichermedium wieder her:

1. Melden Sie das Festplattenlaufwerk an oder legen Sie die Diskette ein.
2. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf das Laufwerk oder die Diskette sowie das interne Festplattenlaufwerk (Windows) bzw. die Macintosh-Festplatte (Macintosh).
3. Ziehen Sie die Kopien aus dem Speichergerät in den entsprechenden Ordner auf dem internen Festplattenlaufwerk (Windows) bzw. auf der Macintosh HD (Macintosh):
   - **Avid Projects:**Projektordner und Einstellungsdateien
   - **Avid Users:**Benutzerordner und Einstellungsdateien
   - **Avid Xpress DV:** Systemeinstellungsdateien
4. Starten Sie Avid Xpress DV. Siehe „Starten von Avid Xpress DV (Windows)“ auf Seite 50 oder „Starten der Avid Xpress DV-Anwendung (Macintosh)“ auf Seite 50.

Beenden einer Bearbeitungssitzung

So beenden Sie eine Bearbeitungssitzung:

1. Beenden Sie die Anwendung
2. Schalten Sie Ihre Geräte in der in diesem Abschnitt beschriebenen Reihenfolge ab.

Beenden von Avid Xpress DV

Sie können Avid Xpress DV auf drei verschiedene Arten beenden.

So beenden Sie die Sitzung in Avid Xpress DV und verlassen gleichzeitig die Anwendung:

- (Windows) Wählen Sie im Menü File den Befehl Exit.
- (Macintosh) Wählen Sie im AvidXpressDV-Menü den Befehl Quit.

  Das Projekt wird geschlossen, und Avid Xpress DV kehrt zum Desktop zurück.

So beenden Sie Avid Xpress DV zwischen zwei Projekten:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select Project auf die Schaltfläche Quit.

   Es erscheint eine Meldung.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf Leave, um Avid Xpress DV zu beenden.
   - Klicken Sie auf Cancel, um zum Dialogfeld Select Project zurückzukehren und ein anderes Projekt auszuwählen.

Informationen zum Ausschalten Ihres Systems finden Sie unter „Ausschalten der Geräte“ auf Seite 70.

So beenden Sie Avid Xpress DV aus einem geöffneten Projekt heraus:

1. Klicken Sie auf das Schließen-Symbol am rechten Ende der Titelleiste des Projektfensters (Windows) oder auf das Schließfeld am linken Rand der Titelleiste des Projektfensters (Macintosh).

   Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Quit.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Leave.

Ausschalten der Geräte

So schalten Sie die Geräte aus, ohne dass Ihr Computer oder die Speicherlaufwerke beschädigt werden:

Beenden Sie Avid XpressDV, bevor Sie die Geräte ausschalten. Weitere Informationen finden Sie unter „Beenden von Avid Xpress DV“ auf Seite 69.

1. Schalten Sie das System wie folgt aus:
   - (Windows) Klicken Sie auf Start und wählen Sie Shut Down.
   - (Macintosh) Wählen Sie im Apple-Menü den Befehl Shut Down.
2. Schalten Sie die Lautsprecher und Bildschirme aus.

Entfernen Sie niemals Laufwerke aus dem Avid Xpress DV-System, wenn es eingeschaltet ist.

3. Schalten Sie alle Laufwerke aus.

   Externe Laufwerke dürfen nur bewegt werden, wenn das System vollständig abgeschaltet ist.
4. Schalten Sie die übrige Hardware aus.

An- und Abmelden von Laufwerken

Mit dem Befehl Unmount können Sie verhindern, dass Avid Xpress DV auf bestimmte Medienlaufwerke zugreifen kann. Unterstützt das angesprochene Laufwerk die automatische Auswurffunktion (z.B. Jaz®-Laufwerke), wirft der Befehl den Datenträger aus dem Laufwerk aus.

Standardmäßig werden alle Medienlaufwerke, die an Ihr System angeschlossen sind, aufgelistet und können von Avid Xpress DV erkannt werden. Sie können einzelne oder mehrere Laufwerke aus der Liste entfernen, indem Sie im Menü File den Befehl Unmount auswählen. Wenn Sie z.B. für ein bestimmtes Projekt nur einige der Laufwerke benutzen möchten, verhindern Sie mit Unmount, dass andere Laufwerke in Avid Xpress DV angezeigt werden. Der Befehl Unmount entfernt die Laufwerke nicht aus dem Windows XP-System.

Sie können jederzeit von Avid Xpress DV aus ein oder mehrere auf Ihrem Desktop angemeldete Laufwerk-Volumes abmelden. Sie können außerdem alle Laufwerke erneut anmelden und wieder auf Ihrem Desktop verfügbar machen.

Dies kann in verschiedenen Fällen von Nutzen sein:

- Wenn Sie mit optischen Laufwerken zum Sichern und Wiederherstellen von Material mit niedriger Auflösung arbeiten, können Sie Laufwerke nach Bedarf an- und abmelden. Auf diese Weise vermeiden Sie, dass der Desktop überfüllt und die tägliche Verwendung beeinträchtigt wird.
- Wenn Sie mit einer Vielzahl an Speicherlaufwerken arbeiten, die zahlreiche auf verschiedene Projekte verteilte Partitionen umfassen, können Sie die Laufwerke je nach Bedarf an- und abmelden.

Fahren Sie das Windows XP-System ganz herunter, bevor Sie Laufwerke trennen oder anschließen.

*In Systemen mit mehreren Medienlaufwerken kann durch Abmelden **ungenutzter** Laufwerke die Leistung des Medien-Tools verbessert werden. Sie müssen die Laufwerke abmelden, bevor Sie das Medien-Tool öffnen können. Weitere Informationen finden Sie unter „Das Medien-Tool“ auf Seite 368.*

Abmelden von Laufwerken (Windows)

So melden Sie einen Datenträger ab bzw. stellen ihn Avid Xpress DV nicht mehr zur Verfügung:

1. Wählen Sie bei laufender Avid Xpress DV-Anwendung im Menü File den Befehl Unmount.

   Das Dialogfeld Select a Drive wird angezeigt. In der Scroll-Liste werden alle momentan verfügbaren Laufwerke angezeigt.

2. Wählen Sie ein Laufwerk aus, das abgemeldet werden soll. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Laufwerke, um diese auszuwählen, oder klicken Sie auf All, um alle Laufwerke abzumelden.

3. Klicken Sie auf Eject.

   Die Laufwerke sind nicht mehr für Avid Xpress DV verfügbar.

Abmelden von Laufwerken (Macintosh)

So melden Sie ein oder mehrere Laufwerkssymbole vom Desktop ab:

1. Wählen Sie bei laufender Avid Xpress DV-Anwendung im Menü File den Befehl Unmount.

2. Wählen Sie ein Laufwerkssymbol aus, das abgemeldet werden soll. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf weitere Laufwerkssymbole.

3. Klicken Sie auf Eject.

Anmelden aller Laufwerke

Da das System keine Verbindung zu einzelnen abgemeldeten Laufwerken herstellen kann, können Sie Laufwerke nicht einzeln auswählen und anmelden. Sie können jedoch alle Laufwerke anmelden, die an das System angeschlossen sind, einschließlich der zuvor abgemeldeten.

So melden Sie alle Laufwerke an:

- Wählen Sie im Menü File den Befehl Mount All.

  Alle eingeschalteten und an das System angeschlossenen Laufwerke stehen Avid Xpress DV jetzt zur Verfügung.

Kapitel 3

Arbeiten mit dem Projektfenster

Das Projektfenster enthält Steuerelemente zum Strukturieren und Anzeigen von wichtigen Informationen zum aktuellen Projekt. Außerdem können Sie im Projektfenster die Einstellungen für User, Project und Site ändern und eine Liste mit Effekten anzeigen.

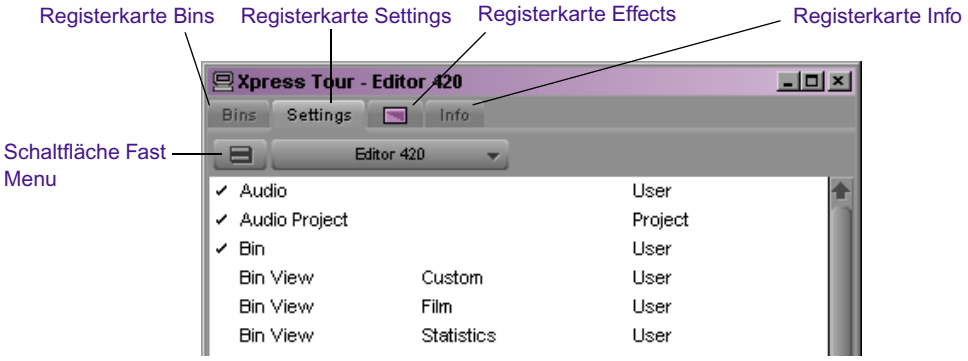
Folgende Funktionen werden in den nächsten Abschnitten beschrieben:

- Öffnen und Schließen des Projektfensters
- Die Bin-Anzeige
- Scroll-Liste Settings
- Info-Anzeige
- Anpassen der Darstellung der Avid-Benutzeroberfläche
- Anpassen des Arbeitsbereichs
- Toolsets
- Unterstützung für Avid Unity LANshare

(Nur Windows) Die Erläuterungen in diesem Kapitel beziehen sich auf den Standard-Installationsverzeichnispfad der verschiedenen Avid-Ordner. Wenn Sie während der Installation einen anderen Verzeichnispfad festlegen, müssen Sie diesen verwenden.

Öffnen und Schließen des Projektfensters

Das Projektfenster bietet vier verschiedene Anzeigemodi (Bins, Settings, Effects und Info) zum Strukturieren und Anzeigen von Informationen zum aktuellen Projekt.



Im Projektfenster können Sie:

- Bins erstellen und öffnen
- Einstellungen anzeigen und ändern
- Effekte aufrufen
- Informationen zum Projektformat und zur Verwendung von Systemspeicher und Hardware anzeigen

Sie können Ihren Projekten auch Ordner hinzufügen, die Ihnen die Organisation der Projekte erleichtern.

Bins, die zu anderen Projekten gehören, werden im Projektfenster kursiv dargestellt.

Sie können Bins und Ordner in nichthierarchischer Form anzeigen, wobei nur die Inhalte der Ordner, nicht jedoch die Ordner selbst angezeigt werden. Die Option Flat finden Sie im Schnellmenü des Projektfensters. Sie können außerdem Bins in Ordner oder Ordner in andere Ordner ziehen.

Wenn Sie im Dialogfeld Select Project ein Projekt auswählen, wird das Projektfenster automatisch geöffnet.

Zum Schließen des Projektfensters haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie bei aktivem Projektfenster im Menü File den Befehl Close.
- Klicken Sie im Projektfenster auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

  Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.

Das Projektfenster bleibt während der gesamten Zeit, die Sie an einem Projekt arbeiten, geöffnet. Es kann jedoch durch offene Bins oder Tools verdeckt sein.

Zum Suchen und erneuten Anzeigen des Projektfensters haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie im Menü Tools den Eintrag Project.
- Klicken Sie auf einen unverdeckten Bereich des Projektfensters, um es nach vorne zu holen.
- Wählen Sie im Menü AvidXpressDV den Befehl Preferences.

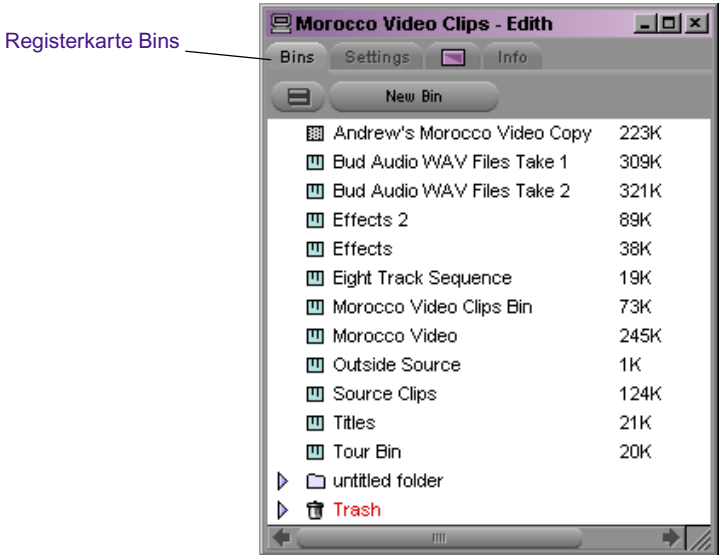
Die Bin-Anzeige

Bins enthalten die Masterclips, die beim Aufzeichnen von Zuspielmaterial erstellt werden. (Die Masterclips sind mit den Mediendateien verknüpft.) Sequenzen, Subclips, Gruppenclips und Effektclips, die Sie im Verlauf eines Projekts erstellen, werden ebenfalls in den Bins abgelegt. Im Projektfenster können Sie eine Liste von Bins anzeigen, die mit dem Projekt in Verbindung stehen, und Bins öffnen, schließen und erstellen. Außerdem können Sie Bins öffnen, die Sie für andere Projekte erstellt haben.

Anzeigen von Bins in einer Liste

So zeigen Sie eine Liste der zum Projekt gehörenden Bins an:

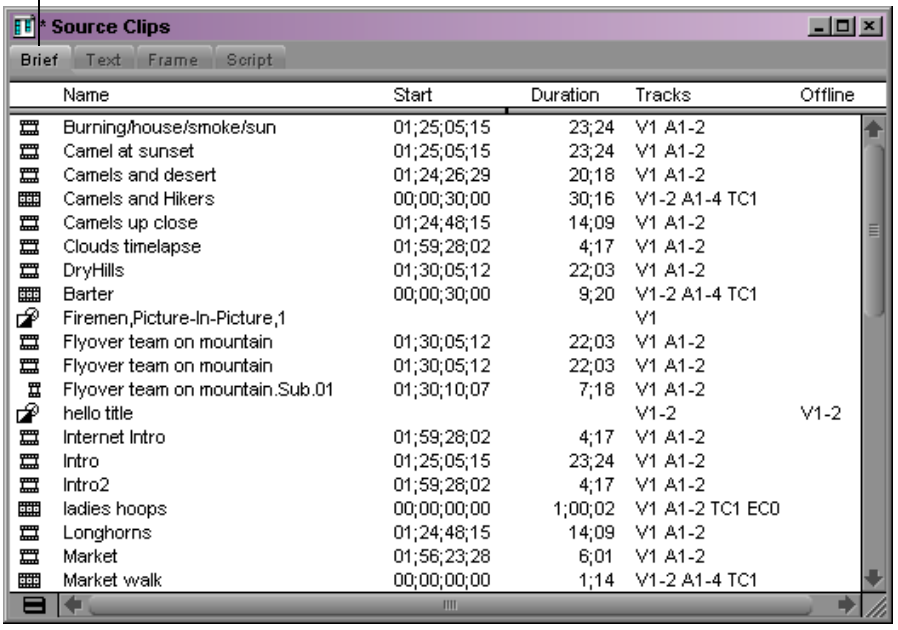
- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.



Die Clips können zur Bearbeitung in der Bin in der Standard-, Text-, Bild- oder Skriptansicht angezeigt werden.

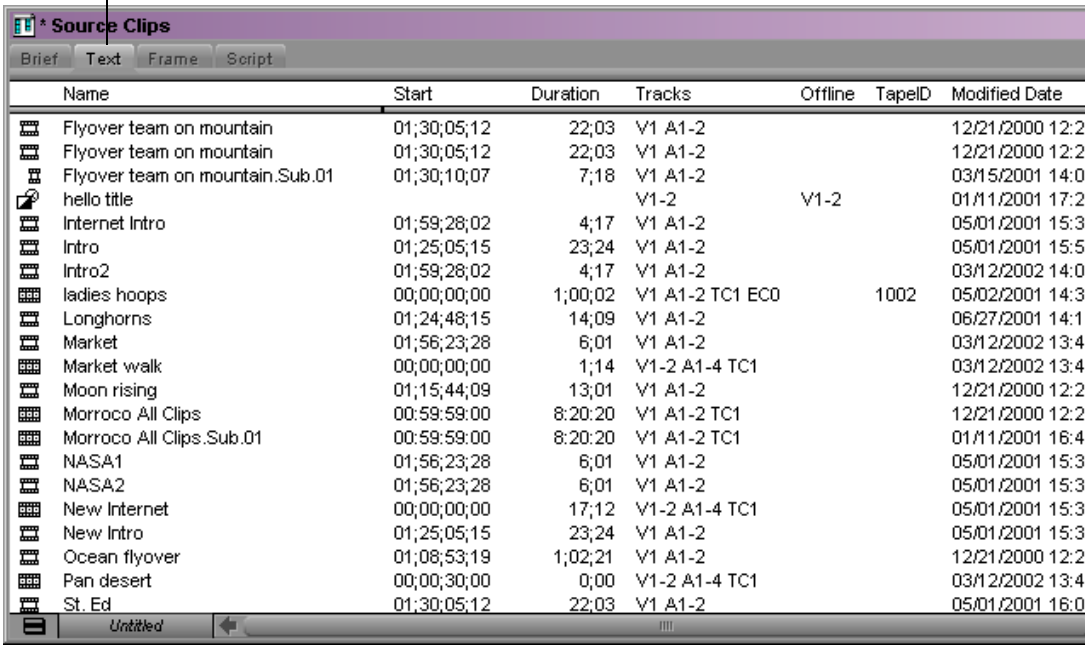
- In der *Standardansicht* werden fünf Spalten mit Informationen zu den Clips und Sequenzen in der Bin angezeigt.

Registerkarte Brief

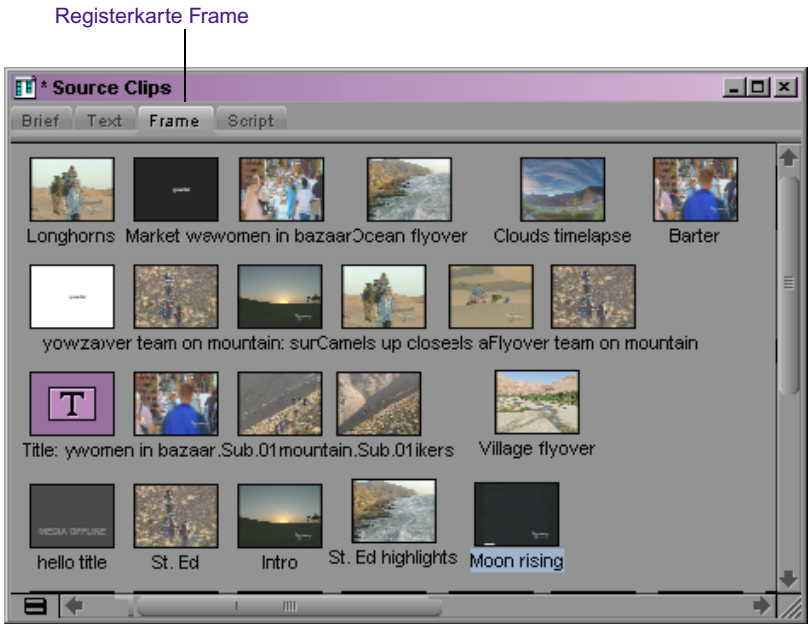

* Source Clips
Brief
Text
Frame
Script
Name
Start
Duration
Tracks
Offline
Burning/house/smoke/sun 01;25;05;15 23;24 V1 A1-2
Camel at sunset 01;25;05;15 23;24 V1 A1-2
Camels and desert 01;24;26;29 20;18 V1 A1-2
Camels and Hikers 00;00;30;00 30;16 V1-2 A1-4 TC1
Camels up close 01;24;48;15 14;09 V1 A1-2
Clouds timelapse 01;59;28;02 4;17 V1 A1-2
DryHills 01;30;05;12 22;03 V1 A1-2
Barter 00;00;30;00 9;20 V1-2 A1-4 TC1
Firemen,Picture-In-Picture,1 V1
Flyover team on mountain 01;30;05;12 22;03 V1 A1-2
Flyover team on mountain 01;30;05;12 22;03 V1 A1-2
Flyover team on mountain.Sub.01 01;30;10;07 7;18 V1 A1-2
hello title V1-2 V1-2
Internet Intro 01;59;28;02 4;17 V1 A1-2
Intro 01;25;05;15 23;24 V1 A1-2
Intro2 01;59;28;02 4;17 V1 A1-2
ladies hoops 00;00;00;00 1;00;02 V1 A1-2 TC1 EC0
Longhorns 01;24;48;15 14;09 V1 A1-2
Market 01;56;23;28 6;01 V1 A1-2
Market walk 00;00;00;00 1;14 V1-2 A1-4 TC1

- In der *Textansicht* werden die Clips in einem tabellarischen Datenbank-Textformat angezeigt, wobei die verschiedenen Objekte durch Symbole dargestellt sind. Sie können die Anordnung von Spalten, Text und Objekten ändern und als benutzerdefinierte Ansichten speichern.

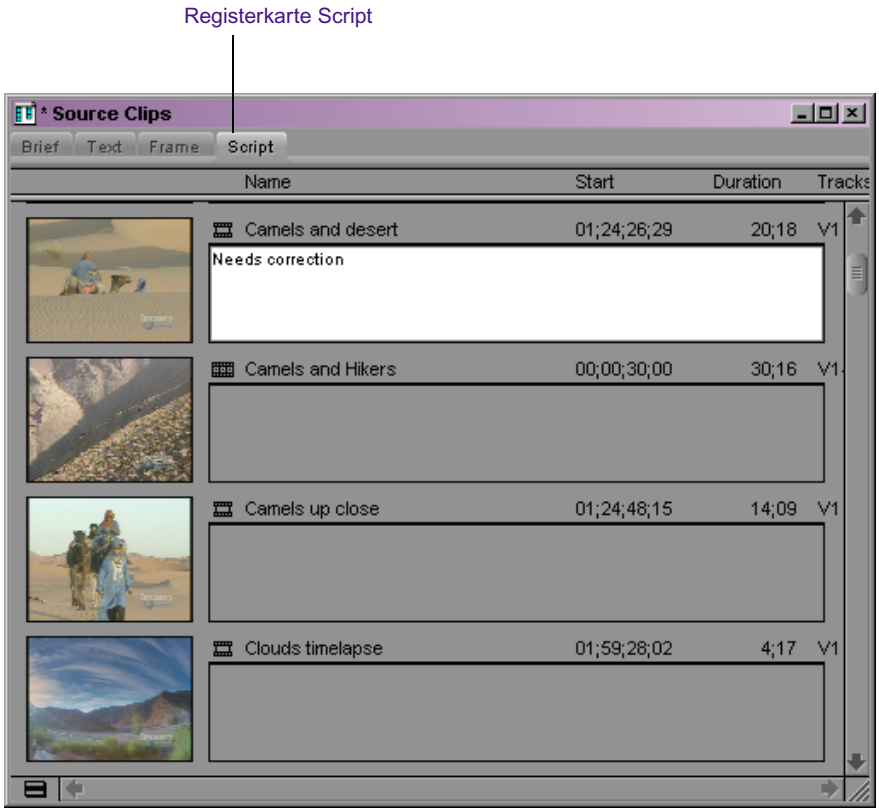
Registerkarte Text



- In der *Bildansicht* wird jeder Clip durch ein einzelnes Bild und den Namen des Clips repräsentiert. Sie können das Material zu jedem Bild abspielen und die Größe der Bilder ändern. Außerdem können Sie die Bilder innerhalb der Bin in beliebiger Reihenfolge anordnen.



- In der *Skriptansicht* werden Text- und Bildansicht kombiniert. Neben jedem Bild befindet sich zusätzlich ein Feld für Skript. Die Bilder werden untereinander am linken Rand des Bildschirms mit einem Skriptkasten daneben angezeigt. Dort können Sie Notizen oder Skripttext eingeben. Über jedem Skriptkasten werden alle Clipdaten angezeigt, die den Spaltenüberschriften in der Textansicht entsprechen.



Anzeigen von Bins

Bins zeigen standardmäßig alle vorhandenen Medienobjekte außer Zuspielclips und gerenderte Effekten an. Sie können auch nur die Medienobjekte anzeigen, die Sie brauchen, um Ihr Projekt zu organisieren.

So stellen Sie die Bin-Anzeige ein:

1. Klicken Sie in eine Bin, und wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

   Das Dialogfeld Set Bin Display wird angezeigt.

2. Markieren Sie die anzuzeigenden Objekttypen: Masterclips, Subclips, Sequenzen, Zuspielmaterial, Effekte, Bewegungseffekte oder gerenderte Effekte.

3. Die Option Show clips created by user ist automatisch aktiviert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die vom System erzeugten Objekte angezeigt werden sollen.

4. Aktivieren Sie die Option Show reference clips, um automatisch alle Objekte anzuzeigen, auf die die in der Bin enthaltenen Sequenzen verweisen, gleichgültig, ob diese Clips vorher in der Bin enthalten waren oder nicht.

5. Klicken Sie auf OK.

   Die Bin zeigt die Objekte jetzt gemäß Ihren Einstellungen an.

Ändern der Größe der Bin-Ansicht

So ändern Sie die Größe der Bin-Ansicht:

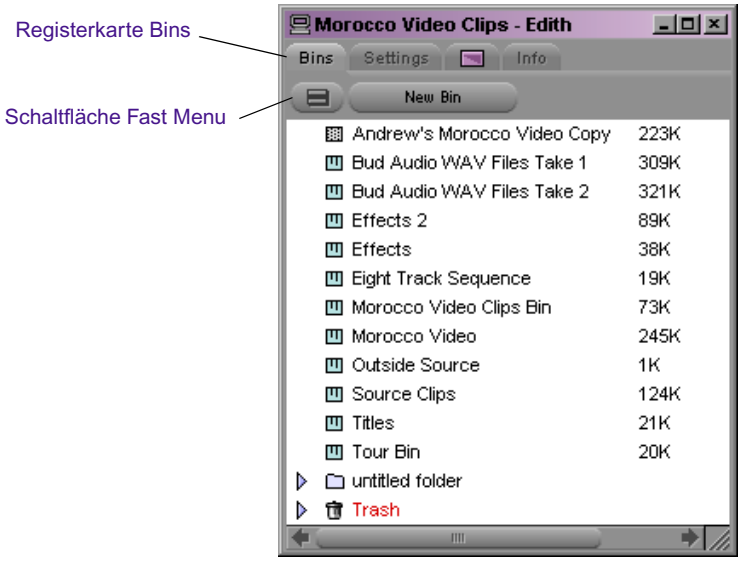
- Klicken Sie auf die rechte untere Ecke einer Bin-Ansicht, und ziehen Sie die Ansicht, bis diese die gewünschte Größe hat.

  Die Größe der Bin-Ansicht wird als Benutzereinstellung für diese Bin beibehalten. Sie bleibt immer gleich, auch wenn die Bin in einer anderen Sitzung geöffnet wird. Die Bin-Ansichten können unterschiedlich groß sein.

Erstellen eines Ordners in einem Projekt

So erstellen Sie einen Ordner in einem Projekt:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
3. Wählen Sie Bin-Schnellmenü den Befehl New Folder aus.

   Ein neuer, unbenannter Ordner wird angezeigt.
4. Klicken Sie auf den unbenannten Ordner, und benennen Sie ihn.

Erstellen einer neuen Bin

So erstellen Sie im Projektfenster eine neue Bin:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wählen Sie im Menü File den Befehl New Bin.
   - Klicken Sie im Projektfenster auf New Bin.

   Durch beide Vorgehensweisen wird eine neue (leere) Bin geöffnet, der der in der Titelleiste des Projektfensters angezeigte Name des Projekts zugewiesen wird. Die neue Bin erscheint in der Liste Bins des Projektfensters. Im Projektordner wird eine entsprechende Datei, im Avid Attic-Ordner eine Sicherungskopie abgelegt. Weitere Informationen zum Avid Attic-Ordner finden Sie unter „Automatisches Speichern von Bins“ auf Seite 91.

   Die neue Bin erscheint im Projektfenster. Der standardmäßig voreingestellte Name ist markiert.

2. Geben Sie den Namen der neuen Bin ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).

So legen Sie eine Bin in einem Ordner ab:

- Ziehen Sie die Bin auf das Ordnersymbol.

Umbenennen einer Bin

Alle Bins, die Sie erstellen, übernehmen den im Projektfenster angezeigten Projektnamen und werden aufsteigend nummeriert.

So ändern Sie den Namen einer Bin:

- Klicken Sie im Projektfenster auf den Namen der Bin und geben Sie einen neuen Namen ein.

Öffnen und Schließen einer Bin

So öffnen Sie eine Bin direkt:

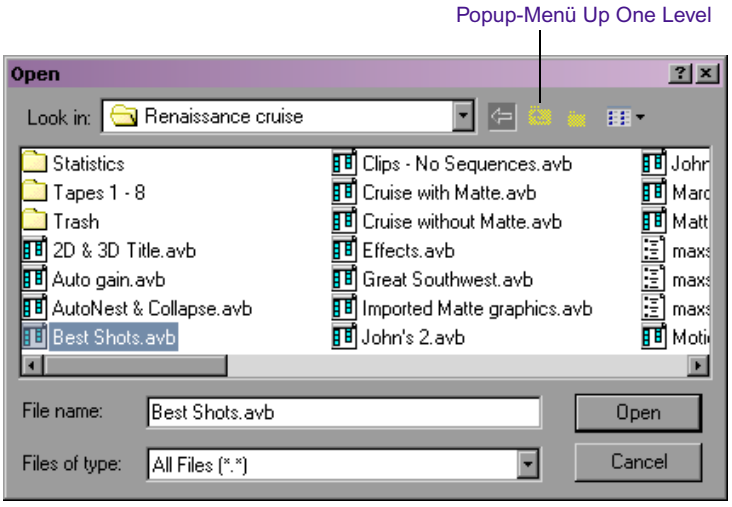
1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol neben dem Bin-Namen.

So öffnen Sie eine Bin über das Menü File:

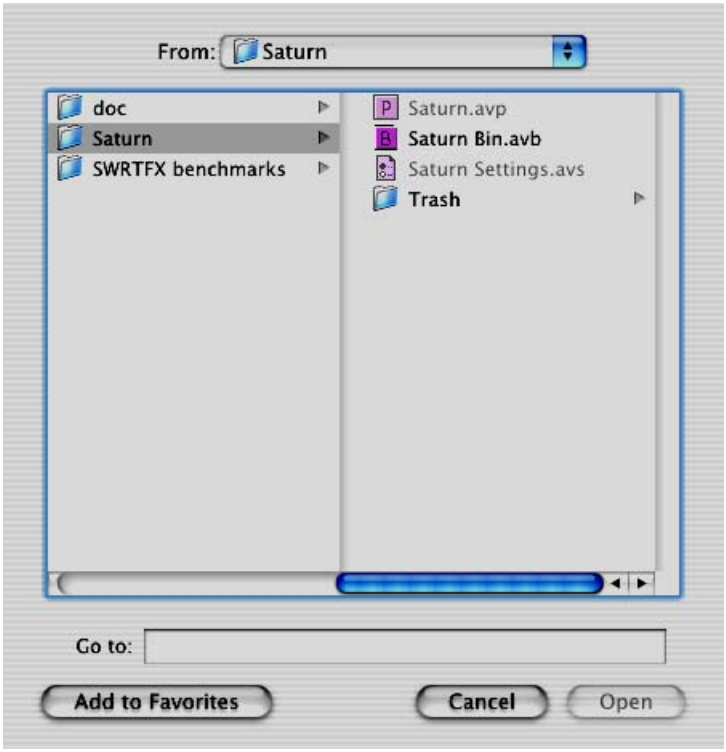
1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Das Dialogfeld Open wird geöffnet.

Windows



Macintosh



2. Wählen Sie eine Bin aus. Wechseln Sie gegebenenfalls zu dem gewünschten Ordner.

Öffnen Sie niemals eine auf einer Diskette gespeicherte Bin. Das System kann dann Ihre Arbeit nicht speichern. Kopieren Sie die Bin vor dem Öffnen immer in einen Projektordner auf der Festplatte (Windows) bzw. der Macintosh HD (Macintosh).

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Open.

Öffnen von ausgewählten Bins

So öffnen Sie mehrere Bins gleichzeitig aus dem Projektfenster:

1. Klicken Sie in der Liste Bins auf einen Namen.
2. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf alle weiteren Bins, die Sie öffnen möchten.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Selected Bins.

Öffnen von Bins in anderen Projekten

So rufen Sie eine Bin aus einem anderen Projekt auf:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Das Dialogfeld Open erscheint.
2. Suchen Sie die gewünschte Bin und wählen Sie sie aus.

   Bins haben die Dateinamenerweiterung .avb.

Öffnen Sie niemals eine auf einer Diskette oder einem ähnlichen Medium gespeicherte Bin. Das System kann dann Ihre Arbeit nicht speichern. Kopieren Sie die Bin immer in einen Projektordner auf der Festplatte, bevor Sie sie öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen“ auf Seite 813.

3. Klicken Sie auf Open.

Die Bin wird im Projektfenster in der Liste Bins im Ordner Other Bins angezeigt. Der Name Other Bins erscheint kursiv. Sie können diesen Ordner umbenennen. Diese Option ist besonders nützlich, wenn Sie eine Bin aufrufen möchten, die gerade nicht im Projektfenster angezeigt wird.

Der Ordner Other Bins wird aus der Liste Bins entfernt, wenn Sie alle Bins aus diesem Ordner löschen. Das Löschen von Bins aus dem Ordner Other Bins entfernt diese nicht von dem Laufwerk. Es werden lediglich die Verweise darauf gelöscht.

Schließen einer Bin

So schließen Sie eine Bin:

- Klicken auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).
- Wählen Sie im Menü File den Befehl Close Bin.

Löschen einer Bin oder eines Ordners

Sie können Bins und Ordner samt Inhalt aus der Liste Bins im Projektfenster löschen. Gelöschte Bins und Ordner werden im Papierkorbordner der Liste Bins gelagert (bis auch dieser geleert wird). Sollten Sie gelöschte Bins bzw. Ordner noch benötigen, können Sie sie wieder aus dem Papierkorb holen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen des Papierkorbinhalts“ auf Seite 88.

Wenn Sie eine Bin löschen, werden die darin enthaltenen Clips, Subclips und Effekte in den Papierkorb verschoben. Wenn Sie jedoch eines dieser Elemente direkt auswählen und die Löschtaste drücken, erscheint es nicht im Papierkorb.

So löschen Sie eine Bin oder einen Ordner innerhalb eines Projekts:

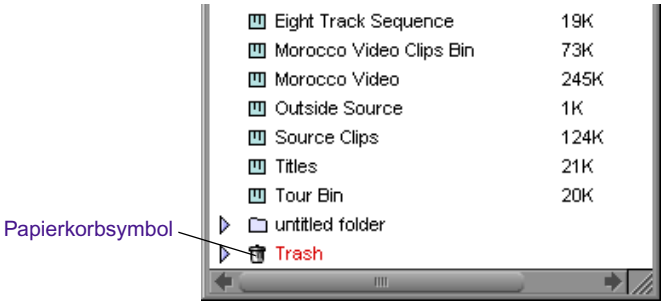
1. Wählen Sie in der Liste Bins die zu löschende Bin bzw. den zu löschenden Ordner aus.
2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Ein Papierkorbsymbol erscheint in der Liste Bins im Projektfenster. Es enthält das gelöschte Objekt. Dieses verbleibt dort, bis Sie ihn leeren.

Das Papierkorbsymbol im Projektfenster wird erst angezeigt, wenn Sie das erste zu löschende Objekt ausgewählt haben.

Anzeigen des Papierkorbinhalts

Wenn Sie den Inhalt des Papierkorbs anzeigen oder die Objekte darin nicht löschen möchten, müssen Sie die Bins und Ordner zuerst aus dem Papierkorb an eine andere Stelle verschieben.



So zeigen Sie die Objekte im Papierkorb an:

1. Doppelklicken Sie in der Liste der Bins auf das Papierkorbsymbol, um diesen zu öffnen.
2. Klicken Sie auf die Bins oder Ordner, die Sie behalten (oder anzeigen) möchten, und ziehen Sie sie aus dem Papierkorb in die Liste der Bins im Projektfenster.
3. Doppelklicken Sie auf die Bin oder den Ordner, um diese/n anzuzeigen.

Leeren des Papierkorbs

Sie können den Inhalt des Papierkorbs, der sich in der Liste Bins befindet, ausleeren.

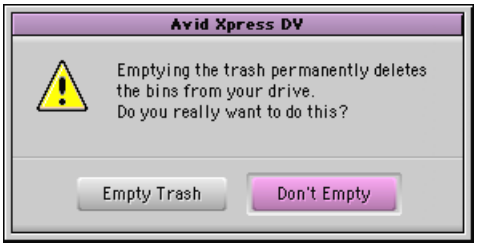
Dieser Vorgang entfernt Bins und Ordner endgültig vom Laufwerk.

Wenn Sie den Namen des Papierkorbsymbols ändern, kann der Papierkorb nicht geleert werden.

So leeren Sie den Papierkorb:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
2. Wählen Sie im Schnellmenü die Option Empty Trash.

   Eine Meldung wird angezeigt.


Avid Xpress DV
Emptying the trash permanently deletes the bins from your drive.
Do you really want to do this?
Empty Trash
Don't Empty

3. Klicken Sie auf Empty Trash, um die Bins oder Ordner aus dem Papierkorb und von der internen Festplatte zu löschen.

Verwalten von Ordnern und Bins

Sie können das Projektfenster benutzen, um Hierarchien von Ordnern und Bins aufzustellen, die dem speziellen Arbeitsablauf des aktuellen Projekts gerecht werden. Diese Struktur sollte übersichtlich sein und die Sicherung der Daten erleichtern. Je nach Produktionsanforderungen und Arbeitsgewohnheiten mag es Unterschiede im Detail geben, doch im Folgenden stellen wir die wesentlichen Prinzipien vor:

- Begrenzen Sie die Anzahl der Sequenzen, die Sie in jedem Projekt erstellen. Es ist möglicherweise sinnvoller, für jede Show, Episode, Szene oder jeden Spot ein neues Projekt zu erstellen.
- Begrenzen Sie Anzahl und Umfang der Clips in jeder Bin, indem Sie drei Gruppen von Bins erstellen, wie in Tabelle 1 gezeigt.

Tabelle 1 Organisieren von Bins

Bin-Gruppe	Zweck	Einzel-Bins
Eins	Aufzeichnen	
Zwei	Organisation des Projekts	
Drei	Schneiden	Eine **Bin Aktueller Schnitt**, in der Sie das speichern, was gerade in Arbeit ist (Sequenz) Eine **Archiv-Bin**, in der Sie die Originalversionen aller Schnitte (Sequenzen) aufbewahren Eine **Auswahl- oder Storyboard-Bin**, in der Sie ausgewählte Clips oder Schnitte aus den Zuspiel-Bins anzeigen Eine **Bin Sendefertige Beiträge**, in der Sie die endgültige Version des geschnittenen Materials samt technischem Vorspann speichern (z.B. Farbbalken und Pegelton, Szenenklappe, Countdown)

- (Optional) Erstellen Sie zur übersichtlicheren Organisation weitere Ordner auf dem Desktop. Sie können beispielsweise einen Ordner für jede Aufzeichnungs-und jede Ansichts-Bin erstellen oder einen Ordner, der alle zu importierenden Shot Log-Listen enthält.
- Speichern Sie diese Dateien als Vorlagen für spätere ähnlich geartete Produktionen.

Automatisches Speichern von Bins

Avid Xpress DV speichert während jeder Sitzung Änderungen automatisch in regelmäßigen Abständen. Beim automatischen Speichern geschieht zweierlei:

- Geöffnete Bins werden aktualisiert. Es werden alle Änderungen berücksichtigt, die seit dem letzten automatischen Speichervorgang vorgenommen wurden.
- Sicherungskopien dieser Bins werden automatisch unter dem folgenden Pfad erstellt:
  - (Windows) *Laufwerk:*\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Avid Attic
  - (Macintosh) Macintosh HD/Users/Shared/Avid Attic

So legen Sie die Zeitabstände zum automatischen Speichern fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Bin.

   Das Dialogfeld Bin Settings wird geöffnet.

3. Geben Sie einen Wert für die Option Auto-Save Interval in das Textfeld Minutes ein.
4. Klicken Sie auf OK.

Manuelles Speichern von Bins

Um sicherzugehen, können Sie eine Bin auch manuell speichern. Das erledigen Sie am besten sofort nach einer wichtigen Bearbeitung. Es gibt drei Methoden, Bins manuell zu speichern.

So speichern Sie eine bestimmte Bin:

1. Klicken Sie auf die Bin, um sie zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Bin.

Der Befehl Save Bin erscheint grau, wenn die Bin nach dem letzten Speichern nicht geändert wurde.

So speichern Sie ausgewählte Bins:

1. Aktivieren Sie das Projektfenster, indem Sie im Menü Tools die Option Project auswählen oder auf eine beliebige Stelle im Fenster klicken.
2. Klicken Sie auf ein Bin-Symbol, um die Bin auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf weitere Bins.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save All.

   Das System speichert alle ausgewählten Bins.

So speichern Sie alle Bins:

1. Klicken Sie ins Projektfenster, um es zu aktivieren. Wählen Sie jedoch keine Bins in der Liste Bins aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save All.

   Alle Bins für das Projekt werden vom System gespeichert.

Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Avid Attic-Ordner

In folgenden Situationen holen Sie Dateien aus dem Avid Attic-Ordner zurück:

- wenn Sie den aktuellen Stand einer Sequenz oder eines Clip durch eine vorherige Version ersetzen möchten
- wenn die aktuelle Bin-Datei beschädigt wurde

Der Avid Attic-Ordner in Avid enthält für jedes Projekt je einen Ordner. Beim Speichern einer Bin wird eine Kopie der Bin-Datei im Projektordner im Avid Attic-Ordner von Avid abgelegt. Das System hängt die Dateinamenerweiterung *.bak* sowie eine Versionsnummer an den Bin-Namen an. Die Bin-Datei mit der höchsten Versionsnummer ist die neueste Kopie dieser Datei.

Wenn Sie einen Projektordner in der Detailansicht anzeigen, können Sie anhand des Namens und des Erstellungsdatums in der Spalte Date Modified auch sehen, welche die neueste Sicherungsdatei ist.

Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Avid Attic-Ordner (Windows)

So holen Sie eine Datei aus dem Avid Attic-Ordner zurück:

1. Minimieren Sie Avid Xpress DV. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zu Windows.
2. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf den Avid Attic-Ordner unter folgendem Pfad:

   Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\

   Der Avid Attic-Ordner wird geöffnet und zeigt die Projektordner mit den Sicherungsdateien an.
3. Doppelklicken Sie auf den Projektordner mit den Dateien, die Sie zurückholen möchten.
4. Wenn der Projektordner noch nicht in der Detailansicht angezeigt wird, wählen Sie im Menü View die Option Details aus.

   Der Projektordner zeigt die Namen und Angaben zum Erstellungsdatum der Dateien an.
5. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Dateien, die Sie zurückholen möchten.
6. Ziehen Sie die ausgewählten Sicherungs-Bin-Dateien auf den Desktop.

   Dadurch werden Kopien der Dateien erstellt. Die Originaldateien verbleiben im Avid Attic-Ordner.
7. Doppelklicken Sie in der Taskleiste auf die Schaltfläche Avid Xpress DV, um die Anwendung zu aktivieren.

Wenn die Taskleiste nicht sichtbar ist, lesen Sie „Windows-Taskleiste (nur Windows)“ auf Seite 42.

8. Klicken Sie auf eine Stelle im Projektfenster, um es zu aktivieren, und klicken Sie auf Bins, um die Liste Bins aufzurufen.
9. Öffnen Sie die Sicherungs-Bin:
   a. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.
   b. Wählen Sie eine der Sicherungs-Bin-Dateien aus, die Sie auf den Desktop kopiert haben.
   c. Klicken Sie auf Open.

   Wenn Sie die Sicherungs-Bin öffnen, wird im Ordner Other Bins eine Verknüpfung zu der Sicherungs-Bin auf dem Desktop erstellt.

Das Avid Xpress DV-System lässt nicht zu, dass eine Bin und eine Kopie einer Bin gleichzeitig geöffnet sind. Sie müssen alle anderen Bins geschlossen halten und die Sicherungs-Bins nacheinander öffnen. Möglicherweise müssen Sie auch das Erstellungsdatum ändern, um Konflikte zu vermeiden. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern des Erstellungsdatums“ auf Seite 96.

10. Erstellen Sie eine neue Bin, es sei denn, Sie möchten bestehende Dateien überschreiben.
11. Öffnen Sie die neue Bin, und öffnen Sie im Ordner Other Bins die Sicherungs-Bin.
12. Markieren Sie in der Sicherungs-Bin das Material, das Sie erhalten möchten, und ziehen Sie die Dateien in die neue Bin.

    Wiederholen Sie die Schritte 9 bis 12 für jede Sicherungs-Bin, die Sie auf den Desktop kopiert haben.
13. Markieren und löschen Sie die Sicherungs-Bins im Ordner Other Bins.
14. Ziehen Sie die Sicherungs-Bin-Dateien in den Papierkorb auf dem Desktop.

Ändern Sie anschließend das Erstellungsdatum der verschobenen Objekte, damit das System sie als die neuesten erkennt. Das Erstellungsdatum wird immer geändert, wenn Sie eine Änderung an einem Objekt vornehmen und anschließend die Bin speichern.

Zurückholen von Dateien aus dem Avid Attic-Ordner (Macintosh)

So holen Sie eine Datei aus dem Avid Attic-Ordner zurück:

1. Minimieren Sie Avid Xpress DV. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zu Macintosh.
2. Wechseln Sie zu Macintosh HD/Users/Shared.
3. Doppelklicken Sie auf den Avid Attic-Ordner.
4. Wenn der Avid Attic-Ordner noch nicht in der Listenansicht angezeigt wird, wählen Sie im Menü View die Option as List aus.
5. Öffnen Sie im Attic-Ordner das Projekt, das Sie zurückholen wollen, und wählen Sie durch Klicken bei gedrückter Umschalttaste die gewünschten Bin-Dateien aus.
6. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie die Sicherungsdateien auf den Desktop. Dadurch werden Kopien der Dateien erstellt. Die Originaldateien verbleiben im Avid Attic-Ordner.
7. Doppelklicken Sie im Dock auf das Avid Xpress DV-Symbol, um die Anwendung zu aktivieren.
8. Klicken Sie auf das Projektfenster, um es erneut zu aktivieren.

Das Avid Xpress DV-System gestattet es nicht, eine Bin und eine Kopie einer Bin gleichzeitig zu öffnen. Sie müssen die Sicherungs-Bins also einzeln nacheinander öffnen.

9. Öffnen Sie die Sicherungs-Bin:
   a. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.
   b. Wählen Sie eine der Sicherungs-Bin-Dateien aus, die Sie auf den Desktop kopiert haben.
   c. Klicken Sie auf Open.

   Wenn Sie die Sicherungs-Bin öffnen, wird im Ordner Other Bins eine Verknüpfung zu dieser Sicherungs-Bin erstellt.
10. Erstellen Sie im Projektfenster eine neue Bin.

11. Markieren Sie in der Sicherungs-Bin das Material, das Sie behalten möchten, und ziehen Sie die Duplikate bei gedrückter Alt-Taste in die neue Bin.

    Wiederholen Sie die Schritte 8 bis 10 für jede Sicherungs-Bin, die Sie auf den Desktop kopiert haben.

12. Markieren und löschen Sie die Sicherungs-Bins im Ordner Other Bins.
13. Klicken Sie auf den Desktop, und ziehen Sie die Sicherungskopien der Bins in den Papierkorb.

Ändern des Erstellungsdatums

Wenn Sie Sicherungs-Bins aus dem Avid Attic-Ordner verschoben haben, müssen Sie das Erstellungsdatum für die Sicherungsobjekte ändern, so dass diese vom System als die neuesten Objekte erkannt werden. Auf diese Weise werden sie nicht von neueren Objekten überschrieben.

So ändern Sie das Erstellungsdatum:

1. Klicken Sie im Bin-Fenster auf die Registerkarte Frame, um die Bin in der Bildansicht anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All.

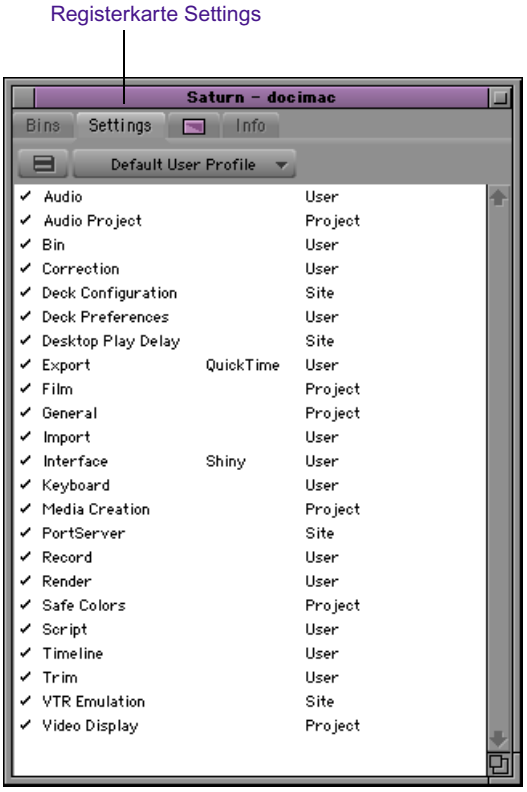
3. Klicken Sie auf Step Forward, oder drücken Sie die Step Forward-Taste, um in Schritten von jeweils einem Bild vorwärts zu gehen. Klicken Sie auf Step Backward, oder drücken Sie die Step Backward-Taste, um wieder zurück zu gehen. Dadurch ändern Sie die Zeitmarkierung dieser Clips in die aktuelle Zeit und das aktuelle Datum.
4. Schließen Sie die Sicherungskopien der Bins.
5. Beenden Sie Avid Xpress DV.
6. Ziehen Sie die Sicherungskopien der Bins in den Papierkorb.

Scroll-Liste Settings

Die Scroll-Liste Settings im Projektfenster dient zum Anzeigen, Auswählen, Öffnen und Ändern verschiedener Benutzer-, Projekt- und Systemeinstellungen, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

Zum Anzeigen der Scroll-Liste Settings haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Preferences aus.



Scroll-Liste Settings

In Tabelle 2 wird kurz jeder Eintrag in der Scroll-Liste Settings beschrieben.

Tabelle 2 Scroll-Liste Settings

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen
Audio	Legt die Standard-Audiobalance fest; enthält Audio Scrub-Optionen und Parameter für Audio-Setup.	Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Balance-Standardeinstellungen“ auf Seite 577 und „Einstellen der Parameter für Digital Scrub“ auf Seite 575.
Audio Project	Legt Parameter für das Audio-Projekt-Setup fest.	Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen von Audioprojekteinstellungen“ auf Seite 235.
Bin	Legt die Vorgaben für das automatische Speichern von Bins fest.	Weitere Informationen finden Sie unter „Bin-Einstellungen“ auf Seite 103.
Bin View	Wählt die in Bins angezeigten Informationen und das dazugehörige Format aus.	Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen benutzerdefinierter Bin-Ansichten“ auf Seite 322.
Correction	Legt Parameter für die Farbkorrektur fest.	Weitere Informationen finden Sie im *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur* oder in der Hilfe.
Deck Configuration	Konfiguriert die Anschlüsse und die mit dem System verbundenen Bandmaschinen.	Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren von Bandmaschinen“ auf Seite 202.
Deck Preferences	Legt die Vorgaben fest, die alle im System konfigurierten Bandmaschinen betreffen.	Weitere Informationen finden Sie unter „Festlegen von Bandmaschineneinstellungen“ auf Seite 210.

Tabelle 2 Scroll-Liste Settings (Forts.)

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen
Desktop Play Delay	Ermöglicht das Einstellen des Offset zwischen Audio- und Videowiedergabe.	Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen der Wiedergabeverzögerung (Delay Offset)“ auf Seite 449.
Export	Legt die Parameter für den Dateiexport fest.	Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 50 auf Seite 770.
Film	Legt grundlegende Parameter für die genaue Erfassung, das Tracking und die Bearbeitung von Zuspielmaterial für Matchback-Projekte fest.	Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 711. *Die Filmeinstellungen sind nur in Verbindung mit PowerPack-Paket verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „PowerPack“ auf Seite 707.*
Allgemein	Bestimmt Standardwerte wie z.B. den Start-Timecode und das Audiodateiformat Ihres Projekts.	Weitere Informationen finden Sie unter „Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 105.
Import	Legt Parameter für den Dateiimport fest.	Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 20 auf Seite 293.
Interface	Bestimmt die Darstellung und Funktion verschiedener Elemente der Benutzeroberfläche.	Weitere Informationen finden Sie unter „Interface Settings“ auf Seite 107.
Keyboard	Zeigt die Standardtasten auf der Keyboard-Palette an.	Weitere Informationen finden Sie unter „Tastatur“ auf Seite 457.
Media Creation	Bestimmt die Videoauflösung und wählt Laufwerke zum Aufzeichnen, Erstellen von Titeln, Importieren sowie für den Audio- und Video-Mixdown.	Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken“ auf Seite 250.
PortServer	Richtet den LANshare Client ein, damit dessen Arbeitsbereiche erkannt werden.	Weitere Informationen finden Sie unter „Einrichten des LANshare Client“ auf Seite 151.

Tabelle 2 Scroll-Liste Settings (Forts.)

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen
Record	Bestimmt, wie das Avid Xpress DV-System in bestimmten Situationenaufzeichnet bzw. automatisch aufzeichnet.	Weitere Informationen finden Sie unter „Aufzeichnungseinstellungen“ auf Seite 202.
Render	Bestimmt das Tonsignal beim Abschluss des Renderns und steuert das Rendern von Bewegungseffekten.	Weitere Informationen finden Sie im Handbuch *Avid XpressDV-Effekte* oder in der Hilfe.
Safe Colors	Legt die Parameter für sichere Farben im Farbkorrektur-Tool fest.	Weitere Informationen finden Sie im *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur* oder in der Hilfe.
Script	Bestimmt die Standard-Anzeigeoptionen für Skripts, die mit Hilfe der Skriptintegration importiert wurden.	Weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 11. *Die Skriptintegration ist nur in Verbindung mit PowerPack verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „PowerPack“ auf Seite 707.*
Timeline	Enthält allgemeine Timeline-Vorgaben.	Weitere Informationen finden Sie unter „Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen“ auf Seite 508.
Title Style	Wenn Sie ein Titelformat speichern, während Sie das Titel-Tool verwenden, wird Title Style in der Scroll-Liste Settings angezeigt.	Weitere Informationen finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV-Effekte* oder in der Hilfe.
Trim	Passt die Trimmmodus-Umgebung an.	Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen des Trimmmodus“ auf Seite 548.

Tabelle 2 Scroll-Liste Settings (Forts.)

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen
Video Display	Ermöglicht Videoeingang über eine digitale Kamera, ermöglicht die Unterstützung von Kameras mit Videoeingang, legt den Modus und die Quelle für Desktop-Video fest, aktiviert den Videomonitor und stellt Effektvorschauoptionen ein.	Weitere Informationen finden Sie unter „Wiedergeben von Video auf einem Videomonitor“ auf Seite 445 sowie im Handbuch *Avid XpressDV-Effekte* oder in der Hilfe.
VTR Emulation (nur Windows)	Legt Parameter für die Verwendung des Avid-Systems zum Simulieren einer MAZ fest.	Weitere Informationen finden Sie unter „MAZ-Simulation (nur Windows)“ auf Seite 712.
Workspace	Ermöglicht das Zuordnen von Einstellungen und Fenstern zu einem Arbeitsbereich.	Weitere Informationen finden Sie unter „Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen“ auf Seite 138.

Einstellungen

Die in der Scroll-Liste Settings angezeigten Informationen fallen in drei Kategorien (jeweils in der dritten Spalte angegeben): User, Project und Site.

- **Benutzereinstellungen** gelten ausschließlich für einen bestimmten Benutzer. Sie betreffen individuelle Vorgaben beim Einrichten der Benutzeroberfläche in der Avid-Anwendung. Individuelle Benutzereinstellungen werden im jeweiligen Benutzerordner gespeichert, der unter dem folgenden Pfad abgelegt ist:
  - (Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Avid Users
  - (Macintosh) Macintosh HD/Users/Shared/Avid Users

- **Projekteinstellungen** sind direkt mit einzelnen Projekten verbunden. Wenn Sie eine Projekteinstellung ändern, wirkt sich dies auf alle Benutzer aus, die an dem betreffenden Projekt mitarbeiten. Die besonderen Projekteinstellungen werden im jeweiligen Projektordner gespeichert, der unter dem folgenden Pfad abgelegt ist:
  - (Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\ Avid Xpress DV\Avid Projects
  - (Macintosh) Macintosh HD/Users/Shared/Avid Projects
- **Systemeinstellungen** legen die Standardparameter für alle neuen Benutzer und Projekte auf einem bestimmten System (Arbeitsplatz) fest. Diese können sich auf bestimmte Einrichtungskonfigurationen beziehen (z.B. auf Spezifikation und Knoteneinstellungen für einen externen Bildmischer). Sie können aber auch andere Benutzer- oder Projekteinstellungen umfassen, die in das Fenster Site Settings kopiert wurden. Systemeinstellungen werden in einem eigenen Ordner unter dem folgenden Pfad gespeichert:
  - (Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\
  - (Macintosh) Macintosh HD/Applications/Avid Xpress DV/

Festlegen von Einstellungen

In der Scroll-Liste Settings können Sie Einstellungen festlegen, die den besonderen Anforderungen der einzelnen Produktionsphasen gerecht werden. Richten Sie beispielsweise folgende Einstellungen ein:

- **Benutzereinstellungen**, die individuell bevorzugte Werte zum Loggen, Aufzeichnen und Organisieren von Projekten sowie zum Bearbeiten der Arbeitsumgebung beim Schneiden enthalten.
- **Projekteinstellungen**, die den besonderen Anforderungen des Projekts entsprechen
- **Bin-Ansicht-Einstellungen**, die Spalten mit Informationen für jede Bin enthalten

Richten Sie diese Einstellungen einmal ein, und wählen Sie der Situation entsprechend die passende Einstellung oder Bin-Ansicht aus. Ihre Arbeit wird effizienter, da Sie beispielsweise nicht mehr nach Informationen suchen oder Bin-Überschriften während der Arbeit anpassen müssen. Sie können diese Einstellungen auch zusammen mit Ihrer Vorlage für ähnliche Projekte speichern, wie unter „Verwalten von Ordnern und Bins“ auf Seite 89 beschrieben.

Überprüfen der Grundeinstellungen

In der folgenden Liste werden die zu überprüfenden Grundeinstellungen des Systems zu Beginn Ihres Projekts beschrieben:

- Bin-Einstellungen
- Allgemeine Einstellungen
- Interface Settings

So zeigen Sie die Einstellungen an:

- Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster auf die einzelnen Einstellungen.

Bin-Einstellungen

Bin-Einstellungen definieren allgemeine Systemfunktionen, die sich auf Bins beziehen. Wählen Sie diese Optionen im Dialogfeld Bin Settings.

In Tabelle 3werden die im Dialogfeld Bin Settings enthaltenen Optionen beschrieben.

Tabelle 3 Bin Settings - Optionen

Option	Beschreibung
Auto-Save interval *n* minutes	Legt das Intervall für das automatische Speichern von Projektdateien fest. Der Standardwert ist 15 Minuten. Um die Unterbrechung einer Bearbeitung zu vermeiden, wartet das Avid Xpress DV-System mit der automatischen Speicherung, bis das System inaktiv ist. Mit der Option Force Auto-Save at legen Sie den Zeitraum fest, nach dem das System Ihre Arbeit für die automatische Speicherung dennoch unterbricht.
Inactivity period *n* seconds	Legt fest, wie lange das Avid Xpress DV-System bei Inaktivität mit der automatischen Speicherung der Projektdateien wartet. Der Standardwert beträgt 0 Sekunden.
Force Auto-Save at *n* minutes	Legt den maximalen Zeitraum zwischen automatischen Speicherungen fest. Wenn das System diese Zeitspanne überschreitet, werden Projektdateien automatisch gespeichert, auch wenn eine Bearbeitung dafür unterbrochen werden muss. Der Standardwert ist 30 Minuten.
Maximum files in attic	Legt fest, wie viele Dateien maximal im Avid Attic-Ordner gespeichert werden können. Wenn eine Bin gespeichert wird, kopiert das Avid Xpress DV-System die vorherige Version der Bin in einen speziellen Ordner mit dem Namen Avid Attic. Der Standardwert beträgt 30 Dateien. Erhöhen Sie die Anzahl, wenn mehrere Cutter auf dem System arbeiten. Dadurch wird die Sicherung aller Bins gewährleistet. Wenn mehrere Cutter auf einem System arbeiten, speichern Sie Bin-Einstellungen als System- oder Projekteinstellungen. Dadurch wird verhindert, dass andere Benutzer Ihre Einstellungen überschreiben und Ihre Backups löschen.
Max Versions of any one bin	Legt die Höchstzahl für Kopien derselben Bin fest, die im Avid Attic-Ordner gespeichert werden können. Mit dieser Einstellung wird verhindert, dass der Avid Attic-Ordner zu viele Kopien einer Bin enthält (und andere dadurch verloren gehen). Standardmäßig sind dies fünf Kopien.

Tabelle 3 Bin Settings - Optionen (Forts.)

Option		Beschreibung
Double-click loads object in		Bestimmt, wie es sich auswirkt, wenn Sie auf ein Objekt in einer Bin doppelklicken.
	New Pop-up monitor	Wenn Sie auf ein Objekt in der Bin doppelklicken, wird ein neuer Player-Popup-Monitor erstellt, und der Clip wird automatisch geladen.
	Source or Record Monitor	• Wenn der Sie den Composer-Monitor in zwei Monitore unterteilt haben, wird der Clip in den Player-Monitor oder die Sequenz in den Recorder-Monitor geladen. • Wenn Sie mit einem einzelnen Composer-Monitor arbeiten, wird der Clip oder die Sequenz in den bestehenden Player-Popup-Monitor geladen.
Enable SuperBin		Aktiviert die SuperBin und deren Funktionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verbesserte Bildschirmausnutzung durch die SuperBin“ auf Seite 325.

Allgemeine Einstellungen

Die allgemeinen Einstellungen legen die wichtigsten Standardsystemeinstellungen fest.

In Tabelle 4 werden die Optionen für die allgemeinen Einstellungen (Dialogfeld General Settings) beschrieben.

Tabelle 4 General Settings -Optionen

Option	Beschreibung
Project Format	Diese Option zeigt das aktuell für das Projekt ausgewählte Format an (NTSC oder PAL). Dieses Format kann nicht geändert werden.
Temporary Files Directory	Wenn Sie die Funktion Drag and Drop Export oder eine Exportfunktion verwenden, die eine vorläufige Movie-Datei erstellt, muss Avid Xpress DV die vorläufige Datei speichern, die so groß wie die endgültige Exportdatei sein kann. Standardmäßig befindet sich das Verzeichnis Temporary Files in demselben Verzeichnis wie Avid Xpress DV. Um die Effizienz zu steigern oder Fehlermeldungen wie DISK_FULL zu vermeiden, können Sie ein anderes Verzeichnis für die temporären Dateien angeben. Im Idealfall sollten Sie in diesem Feld ein Verzeichnis auf dem Laufwerk, in das Sie exportieren werden, oder eines mit sehr viel freiem Speicherplatz angeben.
Default Starting TC	Durch diese Option wird der vom System als Standardwert zu verwendende Timecode-Wert für jede neue Sequenz festgelegt.
NTSC Has Setup	Diese Option erlaubt Systemen, die NTSC-EIAJ verwenden, die korrekte Farbzuweisung vorzunehmen. NTSC-EIAJ-Benutzer sollten diese Option nicht aktivieren. Alle anderen Benutzer sollten diese Option aktivieren.
Use Windows compatible file names (nur Macintosh)	Verhindert, dass die Zeichen /\:*?"<>| sowie führende oder nachfolgende Leerzeichen oder ein nachfolgender Punkt in Bin-, Projekt- oder Benutzernamen verwendet werden. Diese Zeichen sind in Windows-Dateinamen nicht zulässig. Diese Option erweist sich als sinnvoll, wenn Sie Bins und Projekte von Macintosh- auf Windows-Systeme kopieren.
Allow file names to exceed 27 characters (nur Macintosh)	Erlaubt das Außerkraftsetzen der Windows-Dateinamenbegrenzung von 27 Zeichen (ausschließlich der vier Zeichen, die für die Dateityperweiterung reserviert sind). Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht vorhaben, Ihre Bins und Projekte auf ein Windows-System zu verschieben oder wenn Sie Dateinamen mit mehr als 27 Zeichen verwenden möchten.

Interface Settings

Sie können im Dialogfeld Interface allgemeine und Darstellungsoptionen festlegen. Die allgemeinen Interface-Einstellungen bestimmen, welche Informationen auf der Benutzeroberfläche angezeigt werden. Über die Darstellungseinstellungen können Sie die Farben und Schaltflächenstile der Avid Xpress DV-Benutzeroberfläche anpassen. Informationen zum Anpassen der Benutzeroberfläche über die Darstellungseinstellungen finden Sie unter „Anpassen der Darstellung der Avid-Benutzeroberfläche“ auf Seite 121.

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte General im Dialogfeld Interface.

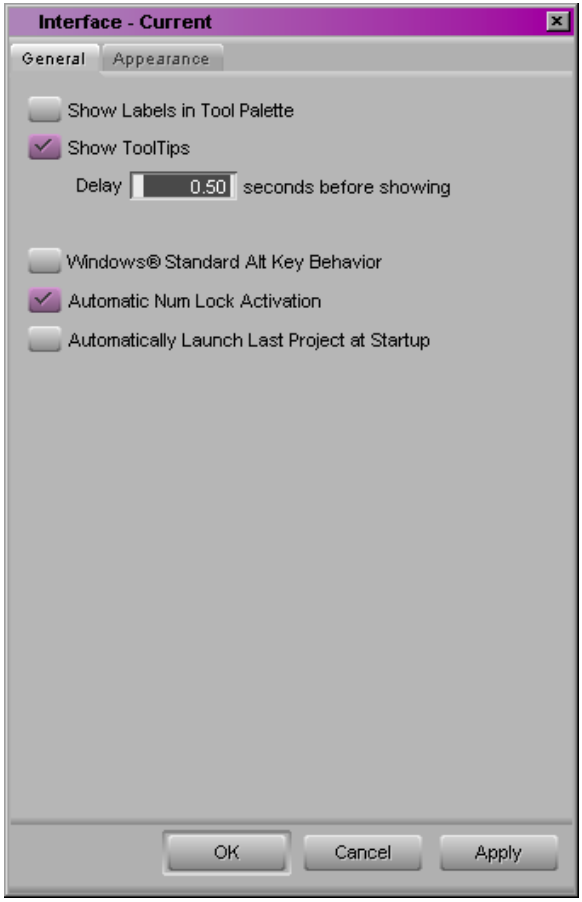


Tabelle 5 beschreibt die Optionen der Registerkarte General im Dialogfeld Interface.

Tabelle 5 Optionen der Benutzeroberfläche (Registerkarte General)

Option	Beschreibung
Show Labels in Tool Palette	Wenn diese Option aktiviert ist, beschriftet das System die Symbole in der Tool-Palette. Diese Option ist die Standardeinstellung. Um die Tool-Palette abzutrennen, klicken Sie auf die Palette und ziehen sie bei gedrückter Maustaste an eine andere Position.
Show ToolTips	Ist diese Option ausgewählt, zeigt das System Beschriftungen der Schaltflächen und Symbole an, wenn Sie mit dem Mauszeiger darauf zeigen. Diese Option ist die Standardeinstellung. Sie können die ToolTips auch im Menü Help ein- bzw. ausschalten.
Delay *n* seconds before showing	Wenn Sie Show ToolTips aktivieren, können Sie das Einblenden der Beschriftungen durch Eingabe eines Werts in dieses Feld verzögern. Eine Verzögerung erlaubt es, den Mauszeiger schnell über die Benutzeroberfläche zu bewegen, ohne dass die Beschriftungen der Symbole eingeblendet werden.

Tabelle 5 Optionen der Benutzeroberfläche (Registerkarte General) (Forts.)

Option	Beschreibung
Windows® Standard Alt Key Behavior (nur Windows)	Diese Option schaltet zwischen der Standardbelegung der Alt-Taste unter Windows und der Belegung der Alt-Taste im Avid-System um. Wenn Sie diese Option aktivieren, erhalten Sie durch Drücken der Alt-Taste und einer weiteren Taste eine Tastenkombination zum Ausführen bestimmter Windows-Funktionen (z.B. Öffnen von Menüs). Wenn Sie die Option deaktivieren, stellen Drücken und Loslassen der Alt-Taste und anschließendes Drücken einer weiteren Taste die Windows-Tastenkombination dar, während gleichzeitiges Drücken der Alt-Taste und einer weiteren Taste als Tastenkombination für bestimmte Avid-Funktionen fungiert. Diese Option ist die Standardeinstellung. Weitere Informationen zu Windows-Tastenkombinationen finden Sie in der Dokumentation zu Windows. Weitere Informationen zu den Tastenkombinationen von Avid finden Sie in der *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Windows XP* oder im Menü Help unter dem Eintrag Shortcuts.
Automatic Num Lock Activation (nur Windows)	Wenn Sie die Option aktivieren, startet Avid Xpress DV den Zahlenblock automatisch im Zahlenmodus, wenn Sie die Anwendung das nächste Mal aufrufen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie den Eingabemodus des Zahlenblocks über die Taste Num Lock steuern. Sie können den Eingabemodus des Zahlenblocks immer über die Taste Num Lock steuern, unabhängig davon, welche Option Sie gewählt haben.
Automatically Launch Last Project at Startup	Öffnet das zuletzt bearbeitete Projekt, wenn die Anwendung gestartet wird.

Anzeigen von Projekteinstellungen

Sie können in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster verschiedene Einstellungsgruppen anzeigen, je nachdem, welche Informationen die Anzeige enthalten soll. In Tabelle 6 werden die Menüoptionen für die Scroll-Liste Settings beschrieben.

Tabelle 6 Menüoptionen für Scroll-Liste Settings

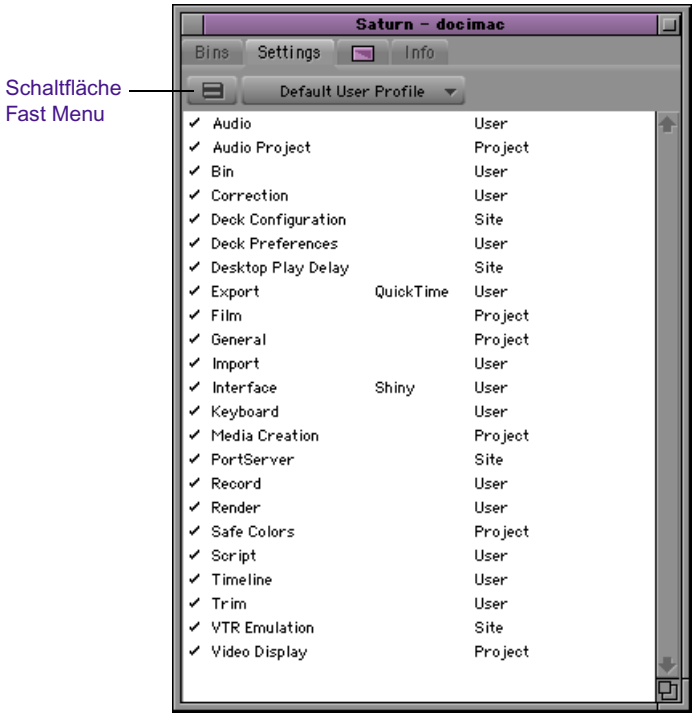
Option	Beschreibung
Active Settings	Zeigt die aktiven Einstellungen im Avid-System an.
All Settings	Zeigt alle Einstellungen an, die Sie im Avid-System vornehmen können.
Base Settings	Zeigt nur die Projekt-, Benutzer-, und Systemeinstellungen an, jedoch keine Ansichten.
Bin Views	Zeigt Bin-Ansichten an.
Export Settings	Zeigt alle Exporteinstellungen an.
Import Settings	Zeigt alle Importeinstellungen an.
Timeline Views	Zeigt Timeline-Ansichten an.
Title Styles	Zeigt alle Vorlagen an, die Sie für das Titel-Tool erstellt haben.
Arbeitsbereiche	Zeigt alle Arbeitsbereiche an.
Workspaces Linked	Zeigt nur verknüpfte Arbeitsbereiche an.

Ändern der Anzeige der Scroll-Liste Settings

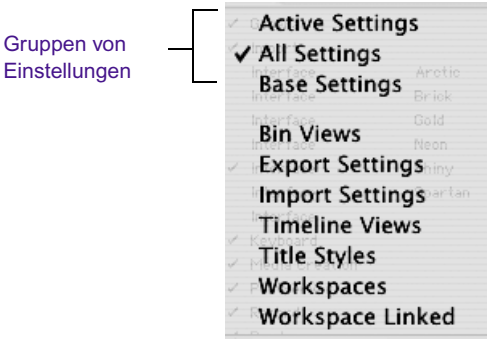
So ändern Sie die Anzeige von Einstellungen in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie im Schnellmenü Settings eine Einstellungsgruppe.



Das Schnellmenü Settings zeigt die ausgewählte Einstellungsgruppe an, während die Scroll-Liste Settings nur die Einstellungen in dieser Gruppe enthält.

Arbeiten mit Einstellungen

Sie können die meisten der aktuellen Einstellungen ändern, indem Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings darauf doppelklicken und neue Optionen auswählen. Sie können Einstellungen zwischen Dateien und Systemen kopieren und verschieben, duplizieren und umbenennen.

Auswählen eines anderen Benutzers

Da Benutzereinstellungen nicht projekt- oder systemspezifisch sind, haben Sie die Möglichkeit, andere Benutzereinstellungen im Projektfenster auszuwählen.

So wählen Sie einen anderen Benutzer aus:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf den Namen des Benutzers, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das Popup-Menü User zu öffnen.

3. Wählen Sie einen anderen Namen in der Liste aus.

Ändern von Einstellungen

Sie können die Standardoptionen für verschiedene Einstellungen so ändern, dass sie den besonderen Erfordernissen Ihres Projekts bzw. Ihrem persönlichen Arbeitsstil entsprechen.

Die folgenden Einstellungsarten können nicht geändert werden:

- Einstellungen, die Standalone-Peripheriegeräte erfordern
- Einstellungen, die nur über die Tools geändert werden können, in denen sie verwendet werden (z.B. Bin- und Timeline-Ansichten)

So ändern Sie verfügbare Einstellungen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf den Namen einer Einstellung.

   Das entsprechende Dialogfeld Settings bzw. Fenster erscheint.

Nicht allen Einstellungen sind Dialogfeldfelder zugeordnet.

3. Geben Sie neue Werte ein, oder wählen Sie neue Optionen für die Einstellungen aus.
4. Klicken auf die Schaltfläche OK, Save, Cancel, Apply oder Close(Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

   Das System speichert Änderungen in der entsprechenden Benutzer-, Projekt- oder Systemeinstellungsdatei.

Arbeiten mit mehreren Einstellungen

In der Scroll-Liste Settings im Projektfenster können sich mehrere Einstellungsversionen befinden, die sich auf verschiedene User in unterschiedlichen Produktionsphasen beziehen.

Sie können beispielsweise über Folgendes verfügen:

- zwei Bin-Einstellungen: eine, um häufig automatisch zu speichern (für intensive Bearbeitungsphasen), und eine, um seltener automatisch zu speichern (für organisatorische Arbeiten an den Bins)
- mehrere Aufzeichnungseinstellungen zur Aufzeichnung verschiedener Arten von Zuspielmaterial
- mehrere Bandmaschineneinstellungen für verschiedene Arten der Aufzeichnung oder zur Ausgabe

Duplizieren von Einstellungen

So erstellen Sie eine neue Version einer Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die Einstellung, die Sie kopieren möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf alle weiteren Einstellungen, die Sie kopieren möchten.

3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Eine Kopie jeder Einstellung wird im Fenster angezeigt. Zu jedem benutzerdefinierten Einstellungsnamen wird eine Kopie der Einstellung mit demselben benutzerdefinierten Einstellungsnamen, gefolgt von einem Punkt und einer Versionsnummer, in der zweiten Spalte angezeigt.

4. Benennen Sie die Einstellungen, um deren Funktionen anzuzeigen.

Benennen von Einstellungen

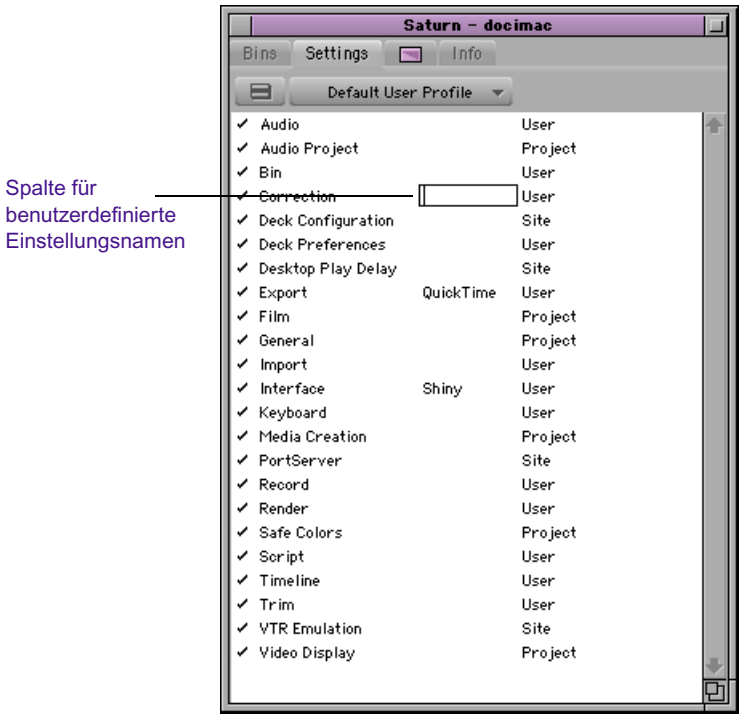
Sie können Einstellungen benutzerdefinierte Namen zuordnen, um zwischen Kopien zu unterscheiden oder eine bestimmte Verwendung anzuzeigen.

So benennen Sie Einstellungen um:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf die Spalte für benutzerdefinierte Einstellungsnamen (die Spalte rechts vom Einstellungsnamen).



3. Geben Sie einen neuen Namen an, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

Auswahl unter mehreren Einstellungen

Von mehreren Einstellungen kann immer nur eine aktiv sein. Die aktiven Einstellungen sind durch ein Häkchen links vom Namen markiert.

So wechseln Sie die aktive Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie in den Bereich links neben der Einstellung, die Sie aktivieren möchten.

   An dem Häkchen können Sie erkennen, dass die Einstellung aktiv ist.

Löschen von Einstellungen

Sie können Einstellungen jederzeit im Projektfenster aus der Scroll-Liste Settings löschen. Möglicherweise möchten Sie eine oder mehrere Versionen einer bestimmten Einstellung löschen oder alle Einstellungen bis auf einige, die Sie in ein anderes Einstellungsfenster verschieben wollen, entfernen.

So löschen Sie eine Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf eine Einstellung, um sie zu markieren. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf alle weiteren Einstellungen, die Sie löschen möchten.

Ein Löschvorgang kann nicht rückgängig gemacht werden. Sie können jedoch die Standardeinstellungen wiederherstellen oder Einstellungen aus anderen Dateien übertragen.

3. Drücken Sie die Löschtaste, oder wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete.

   Die ausgewählten Einstellungen werden entfernt.

Kopieren von Einstellungen in andere Dateien

So kopieren Sie Einstellungen in andere Dateien:

1. Wenn die Scroll-Liste Settings aktiviert ist, öffnen Sie die Zieldatei. Dazu haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Erstellen und öffnen Sie eine neue Einstellungsdatei, indem Sie im Menü File den Befehl New Setting File auswählen.
   - Öffnen Sie eine bestehende Einstellungsdatei, indem Sie im Menü File den Befehl Open Setting File wählen, die gewünschte Einstellungsdatei in den Ordnern Avid Projects oder Avid Users suchen und markieren und anschließend auf Open klicken.

2. Klicken Sie auf die Einstellung, die Sie in die Liste Settings des Projektfensters kopieren möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf alle weiteren Einstellungen, die Sie kopieren möchten.
3. Ziehen Sie die markierten Einstellungen in das geöffnete Fenster Settings.
4. Klicken auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

   Eine Meldung wird angezeigt.
5. Klicken Sie auf Save.

Sie können die kopierten Einstellungen auch speichern, indem Sie die Datei oder das Projekt schließen oder speichern.

Verschieben von Einstellungen in andere Systeme

Sie können ausgewählte Einstellungen zu folgenden Zwecken in andere bestehende oder neue Einstellungsdateien übertragen:

- zur Verwendung in anderen Projekten
- zur Übertragung in andere Avid Xpress DV-Systeme
- zum Austauschen einer Einstellungsart durch eine andere

Sie können ausgewählte Einstellungen auch in den Ordner Settings verschieben, um Standard-Systemeinstellungen für alle neuen Projekte und Benutzer einzurichten.

Systemeinstellungen

Wenn das System ein neues Projekt öffnet, sucht es zunächst nach der Systemeinstellungsdatei und lädt dort abgelegte System- und andere Einstellungen. Dann werden Projekt- und Benutzereinstellungen geladen, die sich nicht in der Systemeinstellungsdatei befinden.

Die Systemeinstellungsdatei befindet sich im folgenden Ordner:

- (Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Settings
- (Macintosh) Macintosh HD/Applications/
  Avid Xpress DV/Settings

Das Hinzufügen von Einstellungen zur Systemeinstellungsdatei empfiehlt sich, wenn Sie globale Einstellungen für alle neuen Benutzer und Projekte einrichten möchten, z.B. Einstellungen für den Bildmischer, einen bestimmten Start-Timecode für alle Sequenzen oder persönliche Einstellungen der Benutzeroberfläche.

So speichern Sie Einstellungen in der Systemeinstellungsdatei:

1. Öffnen Sie ein Projekt mit den Einstellungen, die Sie als Systemeinstellungen einrichten möchten. Wenn noch kein Projekt mit den gewünschten Einstellungen existiert, erstellen Sie eines und passen die Standardeinstellungen nach Bedarf an.
2. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Setting File aus.
4. Das Dialogfeld Open wird geöffnet.
5. Wechseln Sie zum Ordner Settings, und klicken Sie auf Open.
6. Wählen Sie die Systemeinstellungsdatei aus, und klicken Sie auf Open.
7. Das Fenster Site Settings wird geöffnet.
8. Klicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf eine Projekt- oder Benutzereinstellung. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Einstellungen auszuwählen.
9. Ziehen Sie die Einstellung(en) in das Fenster Site Settings.

   Im Fenster Site Settings erscheinen Kopien.
10. Schließen Sie das Fenster Site Settings.

Diese Einstellungen sind die Standardeinstellungen für alle neuen Benutzer und Projekte, die über das Dialogfeld Select Project geöffnet werden.

Info-Anzeige

Die Info-Anzeige im Projektfenster bietet Ihnen die Möglichkeit, in der so genannten Profilansicht (der Standardansicht) grundlegende Projektinformationen (z.B. das Videoformat) anzuzeigen. Sie können dort außerdem Informationen zum Systemspeicher und zur Hardware abrufen.

Anzeigen von Projektinformationen

So öffnen Sie die Info-Anzeige:

- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Info.

  Es werden grundlegende Projektinformationen angezeigt.

Die in dieser Ansicht aufgelisteten Angaben dienen lediglich zur Information und können nicht geändert werden.

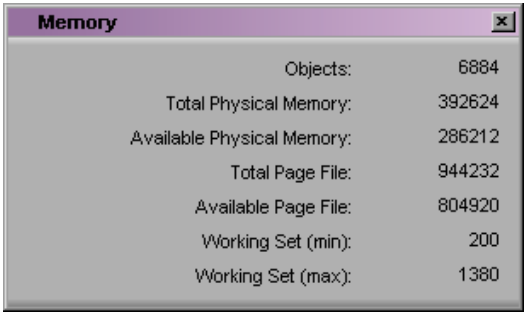
Anzeigen des Arbeitsspeichers

So zeigen Sie Arbeitsspeicherinformationen für ein geöffnetes Projekt an:

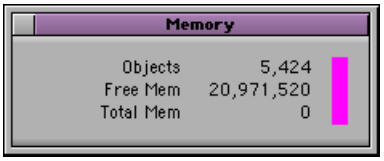
1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Info und dann auf die Schaltfläche Memory.

   Das Fenster Memory wird geöffnet.

Windows



Macintosh



Fenster Memory

Das Fenster Memory enthält folgende Informationen:

- **Objects:** die Gesamtzahl der derzeit von Avid Xpress DV genutzten Speicherobjekte. Zu diesen Objekten zählen Speicheranforderungen der Anwendung (z.B. Fenster, Clips, Sequenzen und andere Objekte, die zu einem Projekt gehören).
- **Total Physical Memory (Windows) oder Total Mem (Macintosh):** die Gesamtgröße des Arbeitsspeichers in Byte
- **Available Physical Memory (Windows) oder Free Mem (Macintosh):** der Arbeitsspeicher, der dem Windows- bzw. Macintosh-System zur Verfügung steht.
- **(nur Windows) Total Page File:**die Gesamtzahl an Byte, die in der Auslagerungsdatei gespeichert werden kann. Die Auslagerungsdatei wird von Windows als virtueller Arbeitsspeicher genutzt.
- **(nur Windows) Available Page File:**die Gesamtzahl an Byte, die in den Auslagerungsdateien verfügbar sind
- **(nur Windows) Working Set (min and max):**die Speicherseiten, die derzeit im Arbeitsspeicher für die Anwendung verfügbar sind

(Nur Windows) Weitere Speicherinformationen können Sie über den Windows Task Manager und den Systemmonitor anzeigen. Mit dem Event Viewer können Sie Informationen zu Systemaktivitäten einblenden (z.B. Treibermeldungen). Informationen zu diesen Tools finden Sie in der Hilfe zu Windows.

Wenn Sie an großen Projekten arbeiten, können Sie die Leistung verbessern, indem Sie die Anzahl der Objekte reduzieren. Schließen Sie Bins, die Sie gerade nicht benötigen, melden Sie überflüssige Medienlaufwerke ab, konsolidieren Sie fertige Elemente, und entfernen Sie altes Material aus dem Projekt. Beenden Sie dann die Avid Xpress DV-Anwendung, und starten Sie sie neu. Wenn das System nach wie vor langsam arbeitet, starten Sie es erneut.

Zugreifen auf das Hardware-Tool

Zusätzliche Informationen zum Hardware-Tool finden Sie in „Hardware-Tool“ auf Seite 165.

Das Hardware-Tool zeigt eine bildliche Darstellung der Verwendung jedes Festplattenlaufwerks und stellt Informationen zum Betriebssystem bereit.

Zum Anzeigen der Hardware eines geöffneten Projekts haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Info und dann auf die Schaltfläche Hardware.
- Klicken Sie im Menü Tools auf Hardware.

  Das Hardware-Tool wird geöffnet.

Anpassen der Darstellung der Avid-Benutzeroberfläche

Auf der Registerkarte Appearance des Dialogfelds Interface Settings finden Sie Steuerelemente zum Anpassen der Farben und Schaltflächenformen der Avid-Benutzeroberfläche. Sie können auch die Schriftart und den Schriftgrad in den verschiedenen Fenstern ändern.

Optionen auf der Registerkarte Appearance

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Appearance im Dialogfeld Interface.

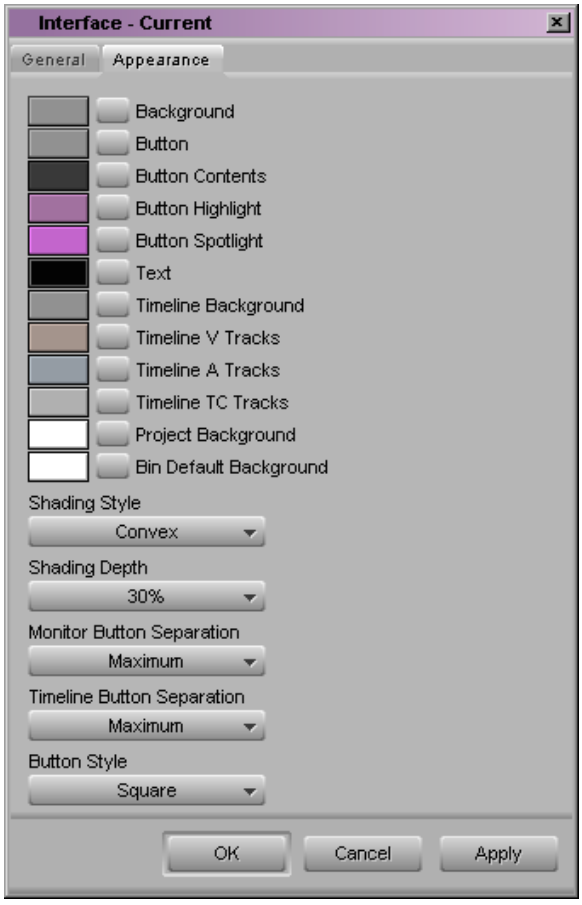


Tabelle 7 beschreibt die Optionen der Registerkarte Appearance im Dialogfeld Interface.

Tabelle 7 Optionen der Benutzeroberfläche (Registerkarte Appearance)

Option	Auswahl	Beschreibung
Color	Background Button Button Contents Button Highlight Button Spotlight Text Timeline Background Timeline V Tracks Timeline A Tracks Timeline TC Tracks Project Background Bin Default Background	Bestimmt die Farbe des entsprechenden Elements. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Farben der Benutzeroberfläche“ auf Seite 124.
Shading Style	Convex Dim Radial Convex Radial Bright Radial	Bestimmt die Schattierung der Schaltflächen und Symbolleisten. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Schattierung“ auf Seite 128.
Shading Depth	5% bis 50% in 5%-Schritten	Bestimmt die dreidimensionale „Abrundung“ der Schaltflächen und Symbolleisten. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Wölbung“ auf Seite 129.
Monitor Button Separation	Maximum Moderate None	Bestimmt die Gruppierung der Monitor-Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen“ auf Seite 130.

Tabelle 7 Optionen der Benutzeroberfläche (Registerkarte Appearance) (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
Timeline Button Separation	Maximum Moderate None	Bestimmt die Gruppierung der Timeline-Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen“ auf Seite 130.
Button Style	Oval Octagonal Rounded Square Swoosh Antique	Bestimmt die Form der Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Schaltflächenform“ auf Seite 131.

Ändern der Farben der Benutzeroberfläche

Zum Ändern der Farben der Elemente der Benutzeroberfläche können Sie ein Farbauswahlfeld verwenden.Tabelle 8 beschreibt die einstellbaren Elemente.

Tabelle 8 Einstellbare Benutzerober flächenelemente

Element	Beschreibung
Background	Die Farbe von Symbolleisten und Dialogfeldern hinter dem Text. Die Standardfarbe ist Grau. *Wenn Sie eine Farbe für den Hintergrund, aber keine für die Schaltflächen festlegen, übernehmen diese die Hintergrundfarbe.*
Button	Die Farbe einer Schaltfläche, die unter dem Inhalt der Schaltfläche angezeigt wird, wenn sie nicht ausgewählt ist. Die Standardfarbe ist Grau.

Tabelle 8 Einstellbare Benutzerober flächenelemente (Forts.)

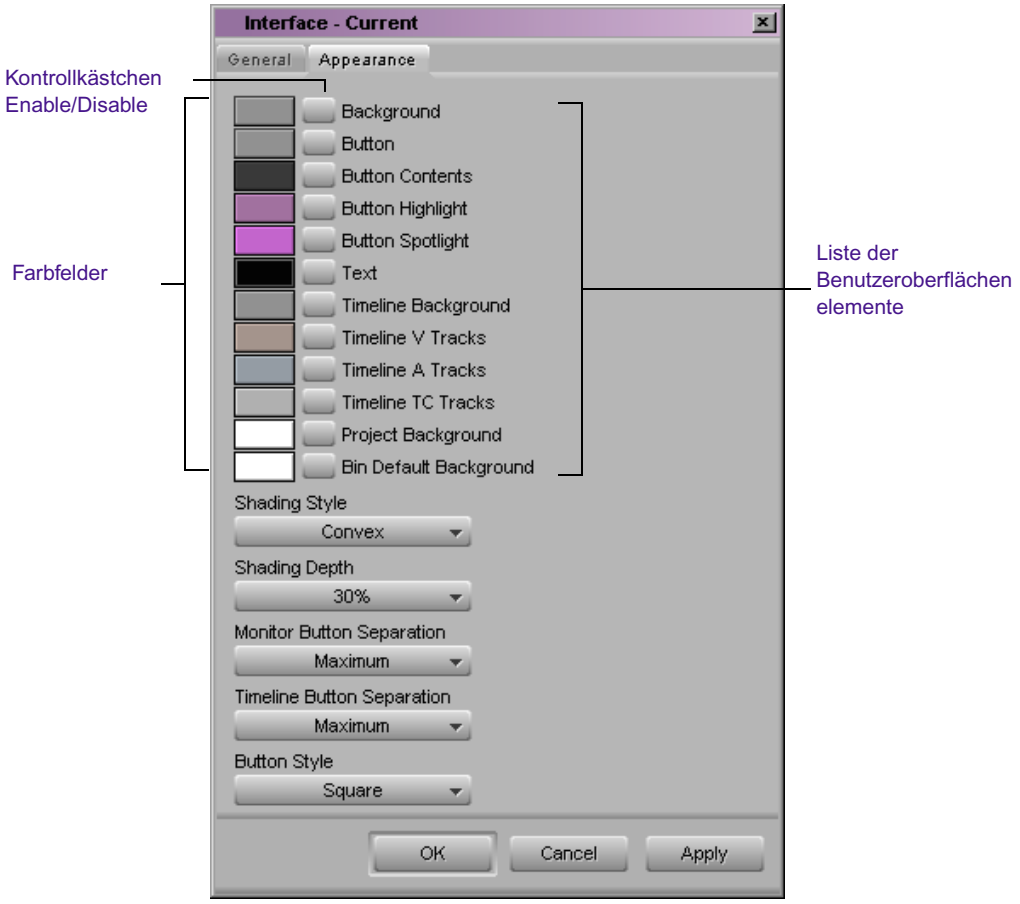
Element	Beschreibung
Button Contents	Die Farbe für Text oder Symbole, z.B. Häkchen, auf den Schaltflächen. Die Standardfarbe ist Schwarz.
Button Highlight	Die Farbe von ausgewählten Schaltflächen, im Gegensatz zu nicht ausgewählten Schaltflächen
Button Spotlight	Die Hintergrundfarbe einer Schaltfläche, wenn mit dem Mauszeiger darauf gezeigt wird.
Text	Die Farbe von Text in Dialogfeldern, Symbolleisten und ToolTips. Die Standardfarbe ist Schwarz.
Timeline Background	Die Farbe der Symbolleisten oben und unten in der Timeline. Die Standardfarbe ist Grau.
Timeline V Tracks Timeline A Tracks Timeline TC Tracks	Die Hintergrundfarbe der Spuren V (Video), A (Audio) und TC (Timecode) in der Timeline. Die Standardfarbe ist Grau. *Diese Einstellung hat vor den Farbeinstellungen des Schnellmenüs Vorrang.*
Project Background	Die Hintergrundfarbe des Projektfensters.
Bin Default Background	Die Hintergrundfarbe in einer Bin. Neue Bins werden zunächst mit der ausgewählten Farbe als Hintergrund angezeigt. Mit dem Befehl Set Bin Background im Menü Edit können Sie die Farbeinstellungen außer Kraft setzen.

So legen Sie die Farbe von Elementen der Benutzeroberfläche fest:

1. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf Interface.

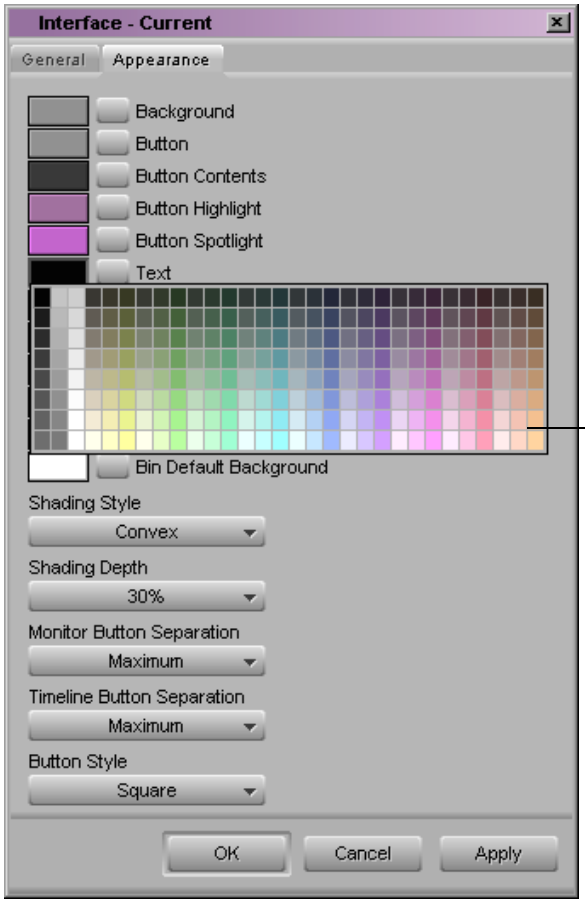
   Das Dialogfeld Interface wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Appearance.



3. Klicken Sie in das Farbfeld neben dem Element, das Sie anpassen möchten.

   Ein Farbauswahlfeld wird angezeigt.



4. Drücken Sie die Maustaste, bewegen Sie den Mauszeiger über das Farbauswahlfeld und lassen Sie ihn über der Farbe los, die Sie für das Element verwenden möchten.

   Das Farbauswahlfeld wird ausgeblendet. Die ausgewählte Farbe wird im Farbfeld angezeigt. Ein Häkchen erscheint im Kontrollkästchen Enable/Disable, um anzuzeigen, dass das neue Farbattribut ab sofort für das Element verwendet wird.

Wenn Sie das Häkchen aus dem Kontrollkästchen Enable/Disable entfernen, wird die im Farbfeld angegebene Farbe nicht übernommen. Es gilt dann wieder der Standardwert für das Element.

5. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf Apply, um die Änderungen zu übernehmen.

Wenn Sie auf Cancel klicken, nachdem Sie auf Apply geklickt haben, behalten die Elemente der Benutzeroberfläche die ausgewählten Farben.

   - Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die neuen Einstellungen zu übernehmen.
   - Klicken Sie auf Cancel, um das Dialogfeld zu schließen.

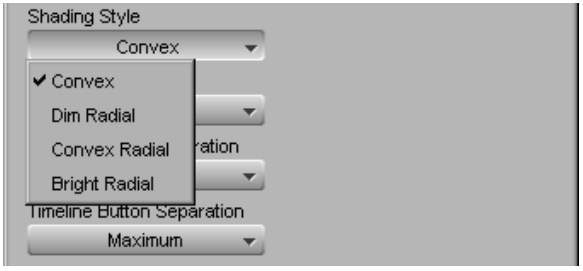
     Die nicht übernommenen Änderungen werden verworfen.

Ändern der Schattierung

Shading Style bestimmt die Schattierung der Schaltflächen und Symbolleisten.

So legen Sie die Schattierung fest:

1. Wählen Sie im Dialogfeld Interface auf der Registerkarte Appearance im Popup-Menü Shading Style eine Option für die Schattierung.



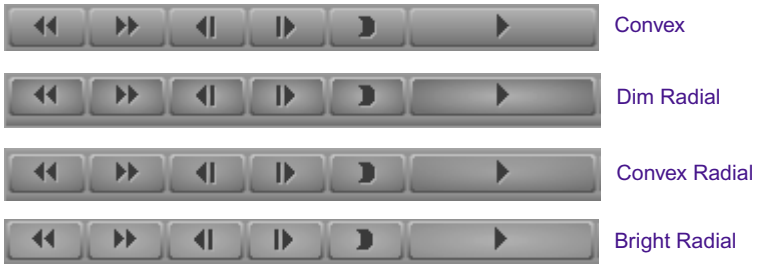
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf Apply, um die Änderung zu übernehmen.

Wenn Sie auf Cancel klicken, nachdem Sie auf Apply geklickt haben, wird die ausgewählte Schattierung übernommen.

   - Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die neuen Einstellungen zu übernehmen.
   - Klicken Sie auf Cancel, um das Dialogfeld zu schließen.

     Die nicht übernommene Änderung wird verworfen.

Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen möglichen Schattierungen.



Ändern der Wölbung

Die Wölbung bestimmt die dreidimensionale „Abrundung“ der Schaltflächen und Symbolleisten.

So legen Sie die Wölbung fest:

1. Wählen Sie im Dialogfeld Interface auf der Registerkarte Appearance im Popup-Menü Shading Depth einen Wert für die Wölbung.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf Apply, um die Änderung zu übernehmen.

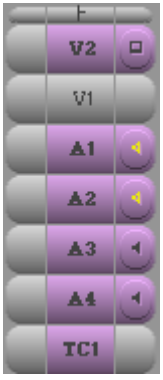
Wenn Sie auf Cancel klicken, nachdem Sie auf Apply geklickt haben, wird der ausgewählte Wert für die Wölbung übernommen.

- Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die neuen Einstellungen zu übernehmen.
- Klicken Sie auf Cancel, um das Dialogfeld zu schließen.

  Die nicht übernommene Änderung wird verworfen.

Die folgende Abbildung zeigt Beispiele für Wölbungen von 5 % und 50 %.

Schattierung 5%



Schattierung 50 %

Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen

So ändern Sie die Gruppierung/Trennung der Schaltflächen im Monitor oder in der Timeline:

1. Wählen Sie im Dialogfeld Interface Settings auf der Registerkarte Appearance im Popup-Menü Monitor Button Separation oder Timeline Button Separation eine Option für die Gruppierung/Trennung.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf Apply, um die Änderung zu übernehmen.

Wenn Sie auf Cancel klicken, nachdem Sie auf Apply geklickt haben, wird die ausgewählte Gruppierung/Trennung der Schaltflächen übernommen.

- Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die neuen Einstellungen zu übernehmen.
- Klicken Sie auf Cancel, um das Dialogfeld zu schließen.

Die nicht übernommene Änderung wird verworfen.

Im folgenden Beispiel werden einige der Timeline-Schaltflächen mit den verschiedenen Gruppierungs-/Trennungseinstellungen gezeigt.

Maximale Schaltflächentrennung

Mittlere Schaltflächentrennung

Keine Schaltflächentrennung

Ändern der Schaltflächenform

Über die Schaltfläche Button Style können Sie die Form der Schaltflächen verändern.

So ändern Sie die Form von Schaltflächen:

1. Wählen Sie im Dialogfeld Interface Settings auf der Registerkarte Appearance im Popup-Menü Button Style eine Schaltflächenform.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   ▶ Klicken Sie auf Apply, um die Änderung zu übernehmen.

Wenn Sie auf Apply und dann auf Cancel klicken, wird die ausgewählte Schaltflächenform übernommen.

   ▶ Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die neuen Einstellungen zu übernehmen.

   ▶ Klicken Sie auf Cancel, um das Dialogfeld zu schließen.

   Die nicht übernommene Änderung wird verworfen.

Die folgenden Abbildungen zeigen Schaltflächen mit unterschiedlichen Formen:

Oval

Square

Octagonal

Swoosh

Rounded

Antique

Vorlagen für die Darstellung der Benutzeroberfläche

Es stehen verschiedene Vorlagen für die Darstellung der Avid-Benutzeroberfläche zur Verfügung, für die bereits Hintergrund- und Schaltflächenfarben definiert sind.

So verwenden Sie eine Vorlage:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf eine Stelle links neben einer der aufgelisteten Interface-Einstellungen.

   Das Erscheinungsbild der Avid-Benutzeroberfläche ändert sich.

So stellen Sie die Standard-Benutzeroberfläche wieder her:

- Klicken Sie auf die Interface-Einstellung, die keine Bezeichnung trägt.

Informationen zum Ändern der Darstellung einzelner Komponenten der Avid-Benutzeroberfläche erhalten Sie unter „Anpassen der Darstellung der Avid-Benutzeroberfläche“ auf Seite 121.

Ändern von Schriftart und Schriftgrad

Sie können die Schriftart und den Schriftgrad des Projekt-, Bin-, Composer-, Skript- und Timeline-Fensters ändern. Sie können den Fenstern verschiedene Schriftarten und Schriftgrade zuweisen. Beispiel: Sie können das Projektfenster auf Helvetica, 13 Punkt, festlegen, eines der Bin-Fenster auf Times Roman, 11 Punkt, und ein anderes Bin-Fenster auf Arial, 12 Punkt.

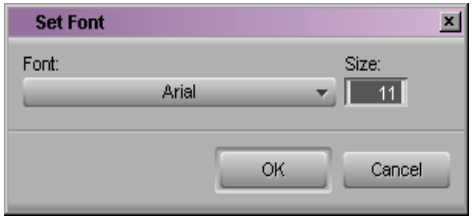
In der folgenden Tabelle wird angegeben, welche Fenster geändert werden können, welche Änderungen jeweils möglich sind und wo diese gespeichert werden.

Fenster	Mögliche Änderungen
Projekt	Schriftart und Schriftgrad des Texts auf den Registerkarten Bin und Settings
Bin	Schriftart und Schriftgrad des Texts im Bin-Fenster
Composer	Schriftart und Schriftgrad des Namens der Sequenz und des Zuspielclips
Script	Schriftart und Schriftgrad des Texts im Skriptfenster
Timeline	Schriftart und Schriftgrad von Cliptext

So legen Sie die Schriftart im Projekt- und Timeline-Fenster, dem Composer-Monitor und den Bins fest:

1. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Font.

   Das Dialogfeld Set Font erscheint.



2. Wählen Sie im Popup-Menü Font die gewünschte Schriftart.

In der Liste erscheinen alle im Ordner Fonts geladenen Schriftarten. Informationen zum Hinzufügen von Schriftarten finden Sie in der Dokumentation zu Windows- oder der Macintosh.

3. Geben Sie im Textfeld Size einen anderen Schriftgrad an.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die neue Schriftart wird jetzt in allen Bin-Ansichten verwendet.

Wenn Sie das Fenster schließen, werden die zuletzt angewendete Schriftart und der Schriftgrad gespeichert.

Anpassen des Arbeitsbereichs

Ein Arbeitsbereich ist eine Anordnung von Tool-Fenstern, die in Ihrem Avid Xpress DV-System angezeigt werden. Wenn Sie daran gewöhnt sind, mit einer bestimmten Gruppe von Fenstern zu arbeiten, die in einer bestimmten Reihenfolge und Größe angeordnet sind, können Sie diese einer Arbeitsbereichseinstellung zuordnen, die Sie mit einem Arbeitsbereichssymbol wieder aufrufen können. Beispielsweise können Sie während einer Aufzeichnung das Aufzeichnungs-Tool an einer bestimmten Stelle öffnen. Während der Effektbearbeitung können Sie nach Wunsch die Effektpalette und den Effekt-Editor an einer bestimmten Stelle und in einer bestimmten Größe anzeigen. Informationen zum Wechseln zwischen Arbeitsbereichen finden Sie unter „Wechseln zwischen Arbeitsbereichen“ auf Seite 140.

Wenn Sie sich in einem Arbeitsbereich befinden, können Sie Tool-Fenster verschieben oder diese öffnen und schließen. Wenn Sie diesen Arbeitsbereich das nächste Mal auswählen, werden die Tool-Fenster in einer der folgenden beiden Formen angezeigt:

- in der Anordnung, in der Sie den Arbeitsbereich das letzte Mal verlassen haben
- in der von Ihnen für den Arbeitsbereich eingerichteten Anordnung, unabhängig von Änderungen, die Sie vorgenommen haben

Bestimmte Tool-Fenster können nicht zu einem Arbeitsbereich hinzugefügt werden, z.B. das Hardware-Tool, das Com (Serial) Ports-Tool (Windows) und das Medien-Tool.

Ihre Einstellungen können Sie im Dialogfeld Workspace Settings vornehmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung“ auf Seite 135.

Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung

So erstellen Sie eine neue Arbeitsbereichseinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie im unteren Bereich der Scroll-Liste Settings auf Workspace.

   Workspace wird markiert.

3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   In der Scroll-Liste Settings wird eine neue Arbeitsbereichseinstellung angezeigt.

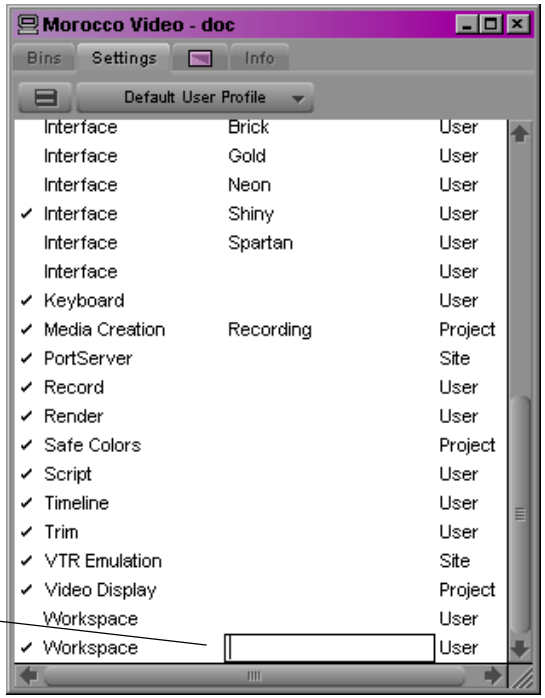
Wenn Sie eine zuvor benannte Arbeitsbereichseinstellung duplizieren, wird die Erweiterung .1 an den neuen Namen angehängt.

4. Klicken Sie links neben den neuen Arbeitsbereich, für den Sie Einstellungen vornehmen möchten.

   Neben dem Arbeitsbereich wird ein Häkchen angezeigt.

5. Weisen Sie dem neuen Arbeitsbereich einen Namen zu.

   a. Klicken Sie in die Spalte zwischen Workspace und User, bis eine Einfügemarke und ein Feld erscheinen. Vergewissern Sie sich, dass Sie auf die *Spalte* für benutzerdefinierte Einstellungsnamen und nicht auf den Einstellungsnamen klicken.



b. Geben Sie einen Namen für den neuen benutzerdefinierten Arbeitsbereich ein, z.B. Recording.

c. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

6. Öffnen Sie die Fenster und Tools, die Sie dem Arbeitsbereich zuweisen möchten. Ändern Sie die Größe der Fenster, und verschieben Sie sie an die Position, an der sie auf den Monitoren angezeigt werden sollen.

7. Doppelklicken Sie auf die benutzerdefinierte Arbeitsbereichseinstellung.

   Das Dialogfeld Workspace Settings wird eingeblendet.

8. Aktivieren oder deaktivieren Sie folgende Optionen:
   - **Activate Settings Linked by Name:** Diese Option ermöglicht das Verknüpfen weiterer Einstellungen mit dem Arbeitsbereich. Weitere Informationen finden Sie unter „Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen“ auf Seite 138.
   - **Continually Update This Workspace:** Diese Option bewahrt den Arbeitsbereich automatisch in seiner jeweils aktuellen Form. Künftige Änderungen an der Anordnung der Tool-Fenster werden gespeichert.
   - **Manually Update This Workspace:** Durch diese Option wird der Arbeitsbereich mit der aktuellen Anordnung gespeichert, wenn Sie auf Save Workspace Now klicken. (Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn Sie Manually Update This Workspace ausgewählt haben.) Spätere Änderungen an der Anordnung der Tool-Fenster werden nicht beachtet.
9. Klicken Sie auf OK.

Zuweisen einer Arbeitsbereich-Schaltfläche

Auf der Tastatur sind F9 bis F12 den ersten von Ihnen erstellten Arbeitsbereichen zugewiesen. Sie können Arbeitsbereichen auch andere Schaltflächen zuweisen:

So weisen Sie eine Arbeitsbereich-Schaltfläche zu:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte More.
3. Wählen Sie Button to Button Reassignment aus.
4. Klicken Sie auf eine Arbeitsbereich-Schaltfläche (W1 bis W8), und ziehen Sie sie an eine Stelle auf einer anderen Palette (z.B. auf der Tool-Palette).

   Die Schaltflächen werden den Arbeitsbereichen in der Liste Settings im Projektfenster in der Reihenfolge zugeordnet, in der sie erscheinen. Zum Beispiel wird die Schaltfläche W1 dem ersten, W2 dem zweiten Arbeitsbereich in der Scroll-Liste Settings zugeordnet usw.

Avid Xpress DVzeigt die Arbeitsbereiche in alphabetischer Reihenfolge an. Die Zuweisungen der Arbeitsbereich-Schaltflächen können sich ändern, wenn weitere Arbeitsbereiche hinzugefügt werden. Damit die vorgesehene Reihenfolge beibehalten wird, stellen Sie den Namen von Arbeitsbereichen eine Zahl voran (z.B. 2editing).

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche W1, um den ersten Arbeitsbereich anzuzeigen, der in der Scroll-Liste Settings aufgeführt wird.

Wenn Sie die dem ersten Arbeitsbereich zugeordneten Fenster öffnen, werden diese an der zuvor bestimmten Position angezeigt.

Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen

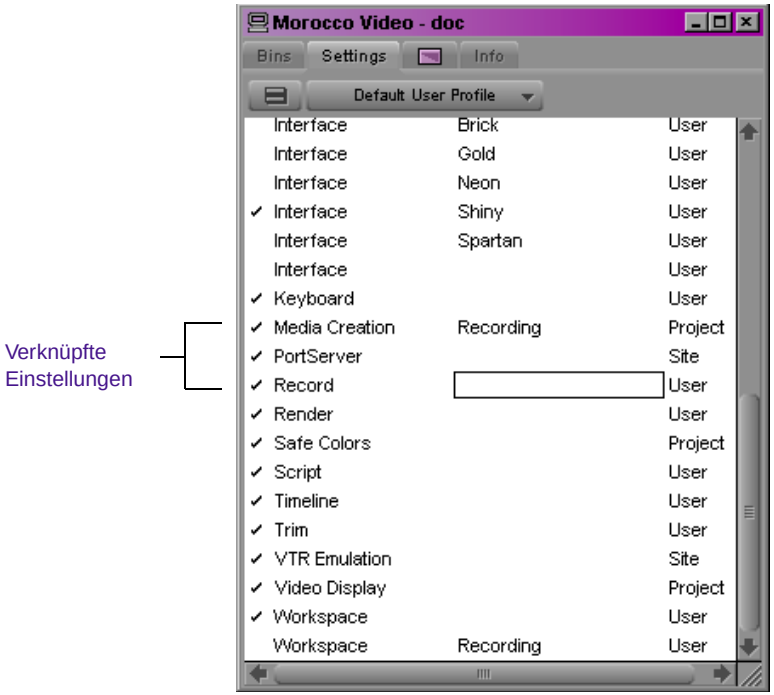
Benutzereinstellungen können mit einem Arbeitsbereich verknüpft werden. Sie können einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich erstellen und in einem beliebigen Dialogfeld Settings bestimmte Einstellungen wählen. Anschließend können Sie diese durch entsprechende Namensgebung verknüpfen.

Sie können beispielsweise einen Audio-Arbeitsbereich erstellen, über den das Audio Mix-Tool und das Audio-Tool geöffnet werden. Durch diesen Arbeitsbereich kann außerdem eine benutzerdefinierte Timeline geöffnet werden (mit vergrößerten Audiospuren und Automation Gain-Anzeigen). Anschließend können Sie diesen Arbeitsbereich mit einem Dialogfeld Settings mit ausgewählten benutzerdefinierten Optionen verknüpfen. Dies können Sie tun, indem Sie eine Einstellung erstellen und dieser im Projektfenster den gleichen Namen geben wie dem Arbeitsbereich.

So verknüpfen Sie Benutzereinstellungen mit einem Arbeitsbereich:

1. Erstellen Sie eine neue Arbeitsbereichseinstellung. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung“ auf Seite 135.
2. Geben Sie dem Arbeitsbereich einen Namen.
3. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf eine Einstellung, die Sie mit dem neuen Arbeitsbereich verknüpfen möchten. Doppelklicken Sie beispielsweise auf Record. Passen Sie die Aufzeichnungseinstellungen Ihren Wünschen an.

4. Geben Sie diesen Aufzeichnungseinstellungen denselben Namen wie dem Arbeitsbereich in Schritt 2.



5. Doppelklicken Sie auf eine andere Einstellung, beispielsweise Interface. Wählen Sie die neuen Optionen aus, beispielsweise Show ToolTips, und klicken Sie auf OK.
6. Geben Sie dieser Einstellung denselben Namen wie dem Arbeitsbereich in Schritt 2.
7. Doppelklicken Sie auf den soeben erstellten Arbeitsbereich.

   Das Dialogfeld Workspace Settings wird eingeblendet.
8. Klicken Sie auf Activate Settings By Name.
9. Klicken Sie auf OK.

   Alle Einstellungen sowie der neu erstellte Arbeitsbereich werden aktiviert, wenn Sie diesen Arbeitsbereich aktivieren.

Wechseln zwischen Arbeitsbereichen

So wechseln Sie von einem Arbeitsbereich in einen anderen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie links neben die Arbeitsbereichseinstellung, die Sie verwenden wollen.

   Neben dem Arbeitsbereich wird ein Häkchen angezeigt.

Löschen eines Arbeitsbereichs

So löschen Sie einen Arbeitsbereich:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf den aus der Scroll-Liste Settings zu löschenden Arbeitsbereich.

   Der Arbeitsbereich wird hervorgehoben.

Vergewissern Sie sich, dass kein Häkchen neben dem zu löschenden Arbeitsbereich angezeigt wird. Den jeweils aktiven Arbeitsbereich können Sie nicht löschen.

2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Der markierte Arbeitsbereich wird aus der Liste Settings entfernt.

Toolsets

Sie können für die gängigsten Aufgaben in Avid Xpress DV vordefinierte Arbeitsumgebungen verwenden:

- einfaches Schneiden
- Farbkorrektur
- Schneiden im Edit-Modus
- Effektbearbeitung
- Audiobearbeitung
- Aufzeichnen

Im Menü Toolset stehen sechs Umgebungen bzw. besondere Arbeitsbereiche zur Auswahl, die die folgenden Elemente enthalten:

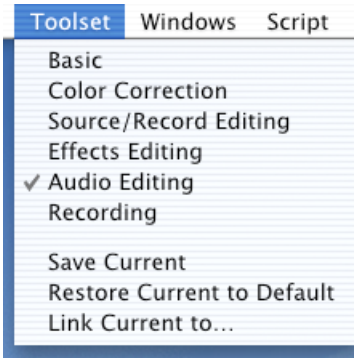
- der Aufgabe entsprechende Tools
- einen für die Aufgabe, Auflösung und Anzahl der Monitore optimierten Bildschirm
- übersichtliche Arbeitsbereiche ohne überlappende Fenster

Sie können den Toolset-Arbeitsbereich verändern, die Standardanordnung wiederherstellen oder ihn mit anderen Einstellungen verknüpfen. Sie können beispielsweise für jedes Toolset ein anderes Farbschema verwenden.

Öffnen von Toolsets

Sie haben folgende Möglichkeiten, ein Toolset aufzurufen:

- Wählen Sie im Menü Toolset ein Toolset aus.



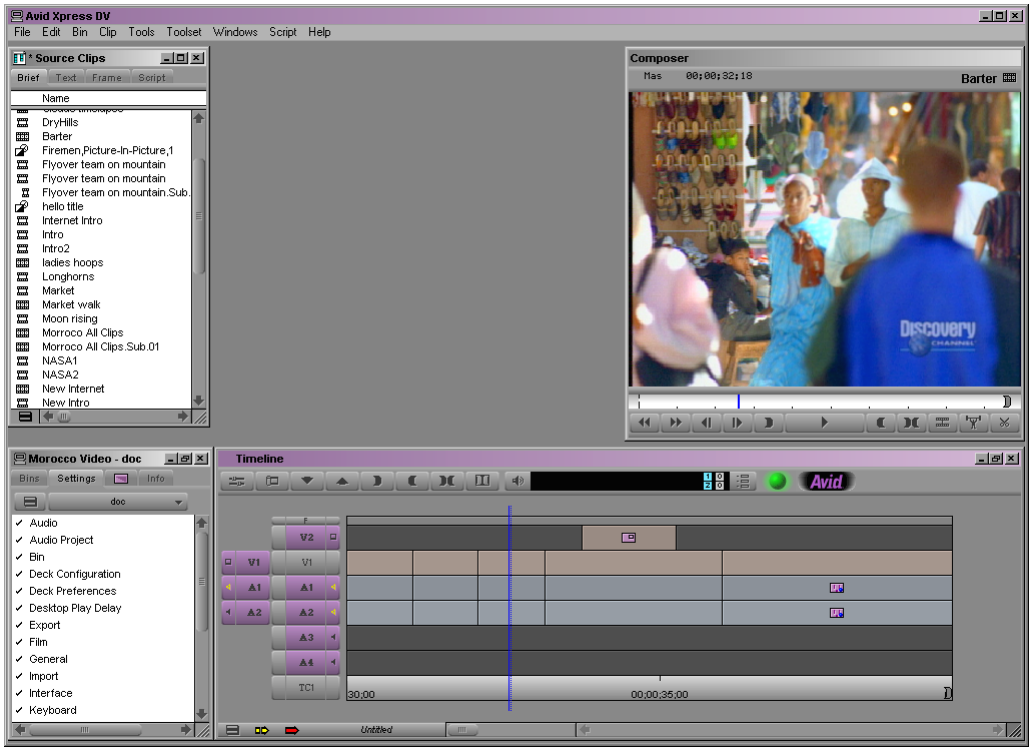
- Drücken Sie eine der folgenden Tastenkombinationen:

Taste bzw. Tastenkombination	Angezeigtes Toolset
Umschalt+F7	Basic
Umschalt+F8	Color Correction
Umschalt+F9	Source/Record Editing
Umschalt+F10	Effects Editing
Umschalt+F11	Audio Editing
Umschalt+F12	Recording

Alle geöffneten Tools werden geschlossen und die Anzeige wird entsprechend dem gewählten Toolset geändert.

Basic-Toolset

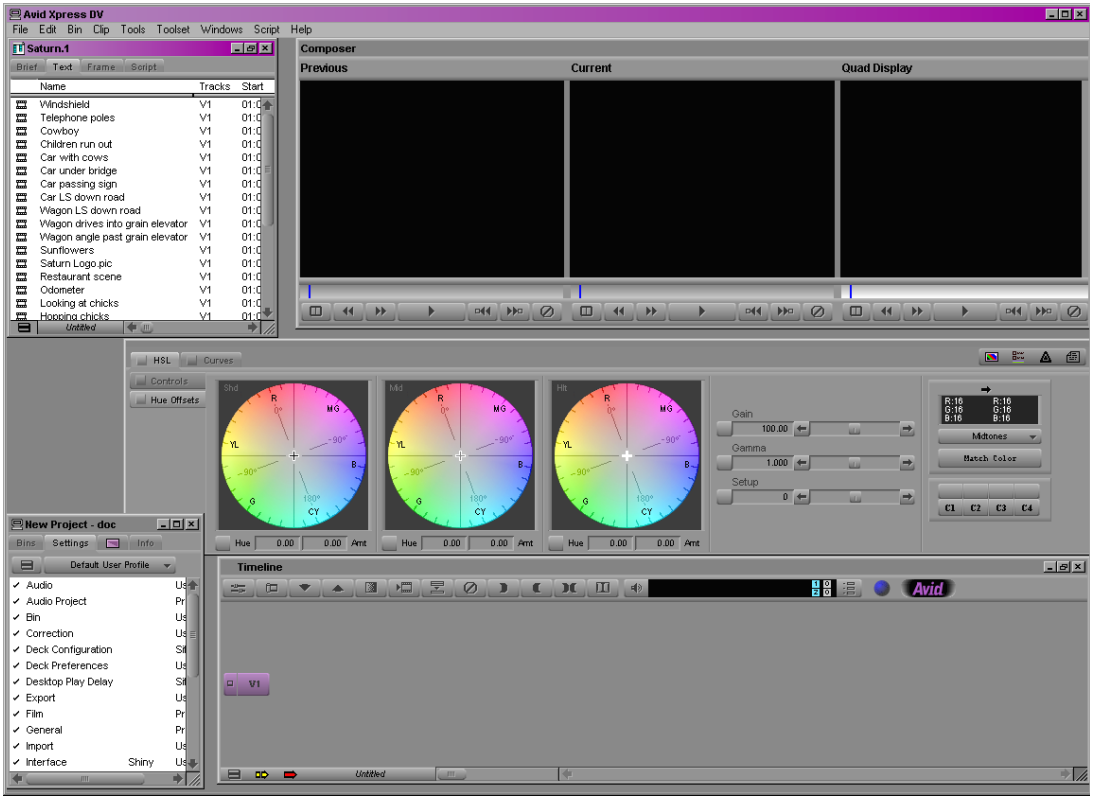
Dieses Toolset öffnet die wichtigsten Avid Xpress DV-Fenster.



Sie können es beliebig anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Toolsets“ auf Seite 148.

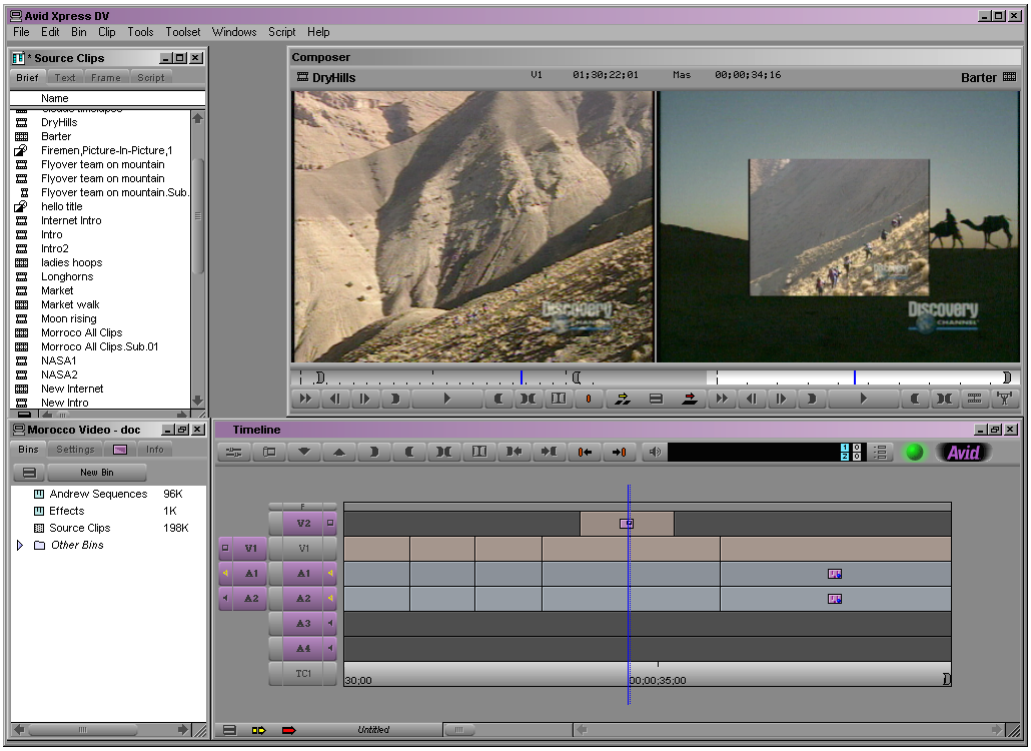
Color Correction-Toolset

Dieses Toolset zeigt den Composer-Monitor in einer Drei-Monitor-Anzeige und öffnet das Farbkorrektur-Tool.



Source/Record Editing-Toolset

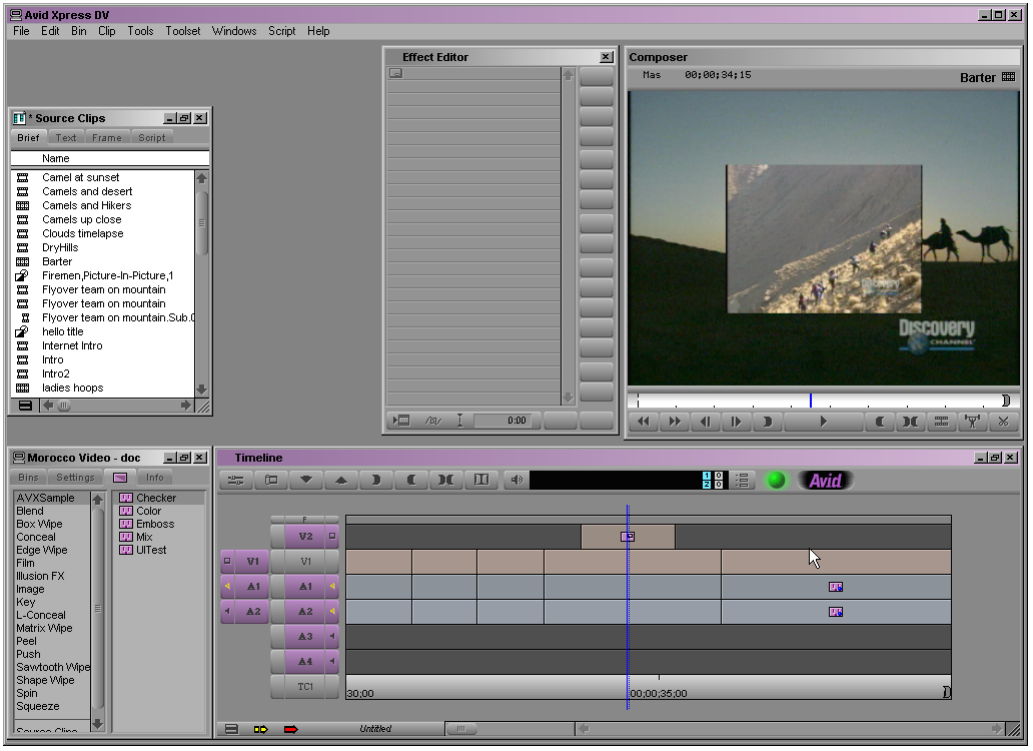
In diesem Toolset wird der Composer-Monitor in zwei Monitore unterteilt. Sie können Zuspielclips im linken und Sequenzen im rechten Monitor bearbeiten.



Weitere Informationen zum Arbeiten mit zwei Monitoren finden Sie unter „Arbeiten mit zwei Monitorfenstern“ auf Seite 434.

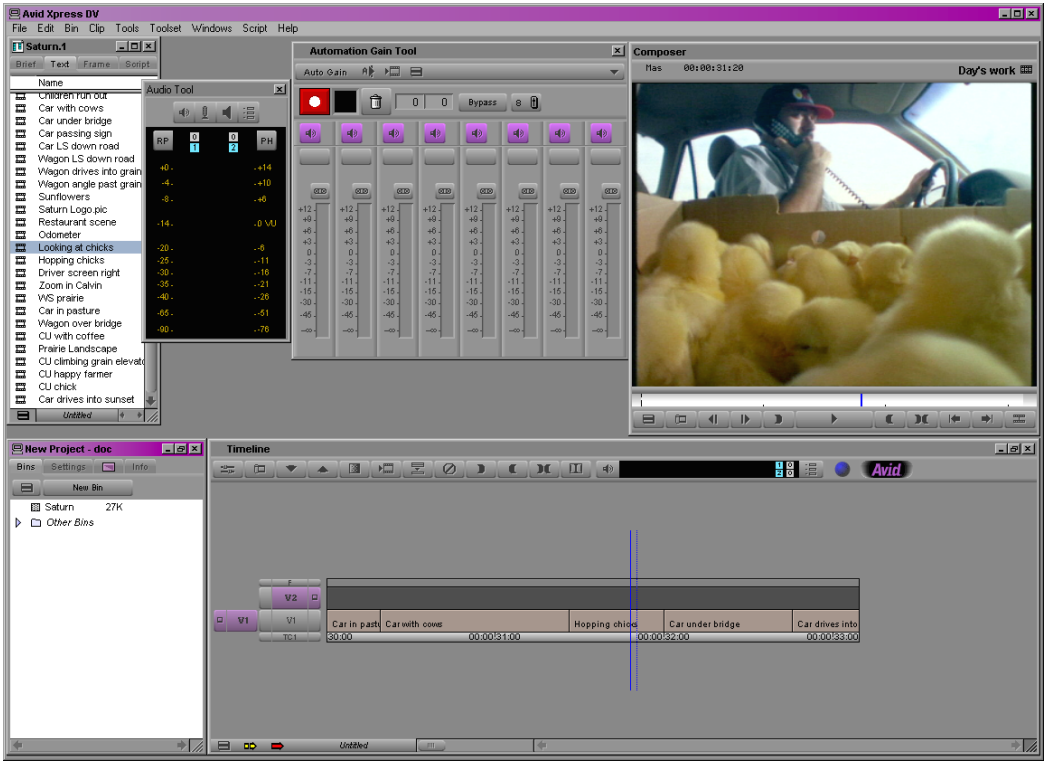
Effects Editing-Toolset

Dieses Toolset öffnet den Effekt-Editor, die Effektpalette im Projektfenster (Registerkarte Effects), die Bin, den Composer-Monitor und die Timeline.



Audio Editing-Toolset

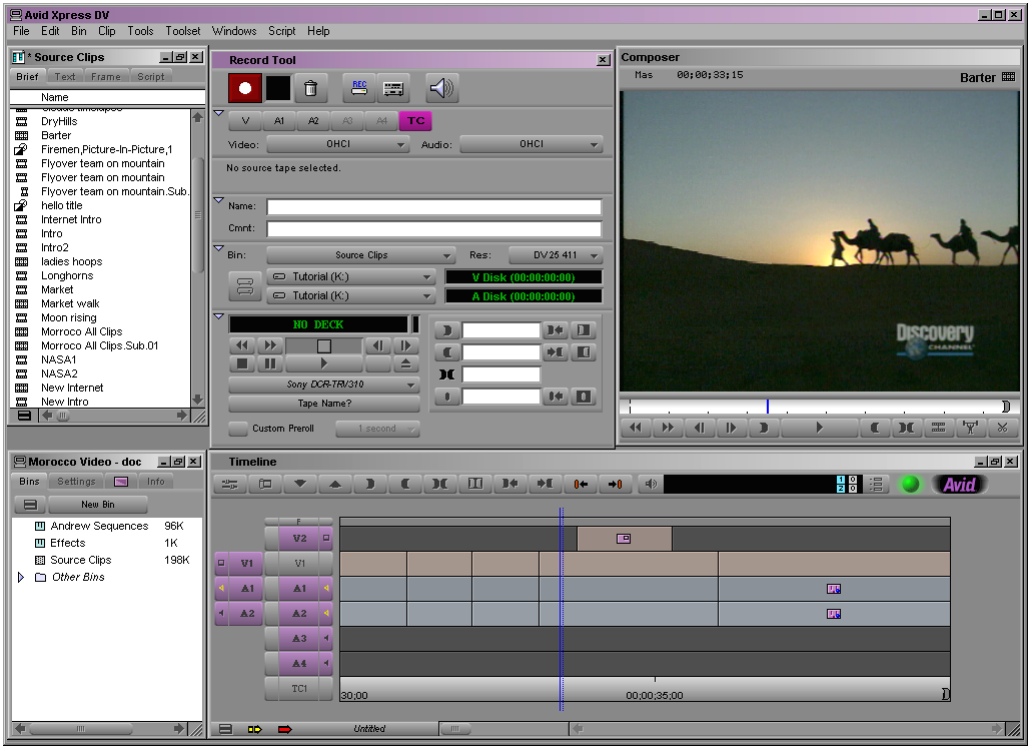
Dieses Toolset öffnet das Automation Gain-Tool, das Audio-Tool, das Projektfenster, die Bin, den Composer-Monitor und die Timeline.



Wenn die Bildschirmauflösung größer als 1024 x 768 ist oder zwei Monitore verwendet werden, werden weitere Audio-Tools angezeigt.

Recording-Toolset

DasRecording-Toolset öffnet das Aufzeichnungs- Tool, das Projektfenster, die Bin, den Composer-Monitor und die Timeline.



Anpassen der Toolsets

So passen Sie den Arbeitsbereich eines Toolset an:

1. Wählen Sie im Menü Toolset das anzupassende Toolset.
2. Öffnen Sie weitere Tools, mit denen Sie arbeiten möchten, und platzieren Sie sie wie gewünscht.
3. Wählen Sie im Menü Toolset den Befehl Save Current.

   Wenn Sie das so gespeicherte Toolset wieder öffnen, werden Ihre Änderungen angezeigt.

So entfernen Sie die Vorgaben:

- Wählen Sie im Menü Toolset den Befehl Restore Current to Default.

Verknüpfen von Toolsets mit anderen Einstellungen

Sie können das aktuelle Toolset mit benutzerdefinierten Einstellungen verknüpfen.

So verknüpfen Sie ein Toolset mit einer anderen Einstellung:

1. Wählen Sie im Menü Toolset das zu verknüpfende Toolset.
2. Wählen Sie im Menü Toolset den Befehl Link Current to.

   Das Dialogfeld Link Toolset wird geöffnet.

Link Toolset - Current
Links to Current Toolset:
Link to Named Settings...
When the current toolset is selected, activate all settings with the following name:
OK
Cancel

3. Wählen Sie im Popup-Menü Links to Current Toolset den Eintrag Link to Named Settings.
4. Geben Sie den Namen der anderen Einstellung ein, mit der Sie das Toolset verknüpfen möchten. Weitere Informationen zum Erstellen und Benennen benutzerdefinierter Einstellungen finden Sie unter „Arbeiten mit Einstellungen“ auf Seite 112.

Sie können Toolsets nur mit Benutzereinstellungen verknüpfen.

5. Klicken Sie auf OK.

   Das aktive Toolset wird mit der angegebenen Einstellung verknüpft.

Sie können einige Toolsets mit benannten Einstellungen und andere Toolsets mit Standardeinstellungen (unbenannt) verknüpfen.

So verknüpfen Sie ein Toolset mit einer unbenannten Einstellung:

1. Wählen Sie im Menü Toolset das zu verknüpfende Toolset.
2. Wählen Sie im Menü Toolset den Befehl Link Current to.

   Das Dialogfeld Link Toolset wird geöffnet.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Links to Current Toolset den Eintrag Link to Unnamed Settings.

   Das aktive Toolset wird mit allen unbenannten Einstellungen aus der Scroll-Liste Settings verknüpft.

Unterstützung für Avid Unity LANshare

Das Avid-System kann jetzt als Client in einem Avid Unity™ LANshare-Workgroup-System verwendet werden. Mit LANshare können Sie Medien über ein Ethernet gemeinsam mit anderen Clients auf einem leistungsstarken Server nutzen.

Um LANshare verwenden zu können, müssen Sie den Client in Ihrer Avid-Anwendung einrichten. Weitere Informationen finden Sie unter „Einrichten des LANshare Client“ auf Seite 151.

Vollständige Informationen zur Verwendung von LANshare sowie Systemanforderungen und unterstützte Auflösungen finden Sie in den Release Notes und der Dokumentation zu LANshare.

Da LANshare und Avid Unity PortServer Pro nicht alle Avid-Auflösungen unterstützen, müssen Sie sicher gehen, dass Sie in Avid Xpress DV eine Auflösung wählen, die unterstützt wird. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu LANshare- oder Avid Unity PortServer Pro.

Einrichten des LANshare Client

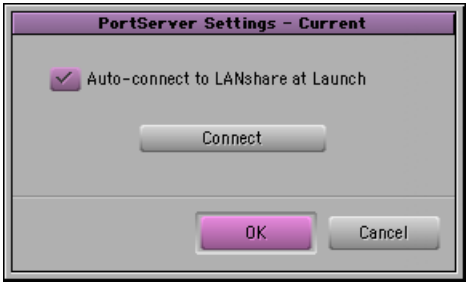
Wenn Sie die Avid-Anwendung mit LANserver verwenden möchten, müssen Sie den Client so einrichten, dass LANshare-Arbeitsbereiche beim Starten der Anwendung erkannt werden.

So werden LANshare-Arbeitsbereiche erkannt, wenn Sie Avid starten:

1. Öffnen Sie eine Bin.
2. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
3. Doppelklicken Sie auf Port Server.

   Das Dialogfeld Port Server Settings wird geöffnet.



4. Klicken Sie auf Auto-connect to LANshare at Launch.
5. Klicken Sie auf Connect und anschließend auf OK.

   Die automatische Verbindung ist eingerichtet, LANshare-Arbeitsbereiche werden erkannt.

Kapitel 4

Die wichtigsten Tools

Über das Menü Tools in der Menüleiste von Avid Xpress DV haben Sie schnellen Zugriff auf eine Reihe von für die Arbeit an Projekten wichtigen Tools. In diesem Kapitel finden Sie Informationen zu grundlegenden Tools, die Sie jederzeit während der Arbeit an Ihrem Projekt verwenden können.

- Navigieren in Dialogfeldern und Menüs
- Menü Tools
- Command-Palette
- Avid-Rechner
- Konsolenfenster
- Hardware-Tool
- Com (Serial) Ports-Tool (nur Windows)

Navigieren in Dialogfeldern und Menüs

Sie können die in Tabelle 9 aufgeführten Tasten zur Navigation in vielen Dialogfeldern und Menüs sowie zum Aktivieren und Deaktivieren von Optionen verwenden.

Tabelle 9 Navigationstasten

Taste	Funktion
Bild-auf-Taste, Bild-ab-Taste	Wechselt innerhalb eines Dialogfelds von einer Registerkarte zur nächsten.
Tabulatortaste	Wechselt innerhalb eines Dialogfelds von einem Kontrollkästchen zum nächsten bzw. von einer Option zur nächsten.
Rechtspfeiltaste, Linkspfeiltaste, Leertaste	Aktiviert oder deaktiviert ein Kontrollkästchen oder eine Option in einem Dialogfeld.
Nach-oben-Taste, Nach-unten-Taste	Ermöglicht die Navigation nach oben oder unten durch ein Menü oder erhöht einen numerischen Wert.

Menü Tools

Über das Menü Tools können Sie die am häufigsten verwendeten System-Tools öffnen.

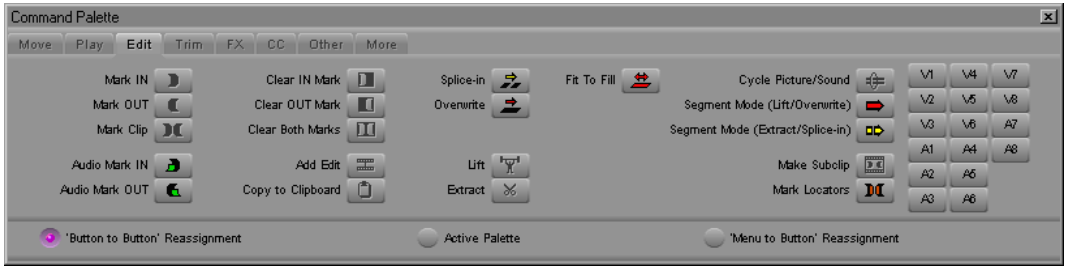
So öffnen Sie ein Tool:

- Wählen Sie im Menü Tools den entsprechenden Namen aus.

Command-Palette

Die Command-Palette enthält alle *Schaltflächen, die ein Benutzer auswählen* und verschiedenen Positionen zuweisen kann, um bequem damit arbeiten zu können. Über diese wählbaren Schaltflächen können Sie mit einem einfachen Mausklick eine Vielzahl von Befehlen ausführen.

Die Schaltflächen der Command-Palette sind nach Bearbeitungsfunktionen gruppiert. Für jede Bearbeitungsfunktion wird eine Registerkarte angezeigt. Die Schaltflächen für die einzelnen Schritte werden in der entsprechenden Registerkarte angezeigt. Folgende Funktionen sind verfügbar: Move, Play, Edit, Trim, FX (Effects), CC (Color Correction), Other, und More.



Die Command-Palette können Sie für folgende Funktionen benutzen:

- Zuweisen von Schaltflächen zur Tool-Palette oder Tastatur. Weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.
- Zuweisen von Menübefehlen zu verschiedenen Schaltflächen und Tasten Weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisen von Menübefehlen“ auf Seite 159.
- Direktes Aktivieren eines Befehls. Weitere Informationen finden Sie unter „Aktivieren von Befehlen in der Command-Palette“ auf Seite 161.

Informationen zu den einzelnen Schaltflächen der Command-Palette erhalten Sie, wenn Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf eine Schaltfläche klicken und im Kontextmenü die Option What's This? auswählen.

Schaltflächenzuweisung

Durch Zuweisen von Schaltflächen, die der Benutzer auswählen kann, können Sie die Command-Palette oder Tastatur in verschiedenen Kombinationen gemäß Ihren Anforderungen neu konfigurieren.

Wenn Sie Tasten Schaltflächen zuweisen, gilt die Zuweisung möglicherweise nur für den aktuellen Bearbeitungsmodus. So nehmen beispielsweise Schaltflächen, die den Bild-auf- oder Bild-ab-Tasten zugewiesen wurden, im Effektmodus wieder ihre ursprüngliche Funktion an. Wenn Sie den Effektmodus verlassen, gilt wieder die zugewiesene Funktion.

Hier einige Beispiele:

- **Subkatalogisieren von Clips:** Sie können die Schaltfläche Make Subclip und andere Schaltflächen zur Verwaltung von Clips zuweisen.

Make Subclip Find Bin Add Locator

- **Komplexe Aufgaben mit mehreren Ebenen und Effekten:** Sie können Schaltflächen wie Motion Effect, Remove Effect und Fade Effect zuweisen.

Motion Effect Remove Effect Fade Effect

Weitere Informationen zu Mehrfach-einstellungen finden Sie unter „Arbeiten mit mehreren Einstellungen“ auf Seite 113.

Wenn Sie Schaltflächen oder Befehle neu zuweisen, wird die neue Konfiguration sofort in einer der Standardeinstellungen gespeichert, die Sie vom Projektfenster aus aufrufen können. Sie können mehrere Versionen dieser Einstellungen speichern, umbenennen und wieder aufrufen, um sie für verschiedene Zwecke zu verwenden.

Die Avid-Anwendung speichert Schaltflächenkonfigurationen folgendermaßen:

- Änderungen an der Keyboard-Palette werden in den Tastatureinstellungen gespeichert.
- Änderungen an der Tool-Palette werden in den Interface-Einstellungen gespeichert.

Beide Arten von Einstellungen werden in den Benutzereinstellungen gespeichert.

Zuweisen wählbarer Schaltflächen

So ordnen Sie Schaltflächen oder Tasten auf der Tastatur mit Hilfe der Command-Palette der Tool- oder Keyboard-Palette zu:

1. Öffnen Sie ein Fenster, das eine Palette mit vom Benutzer wählbaren Schaltflächen enthält, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

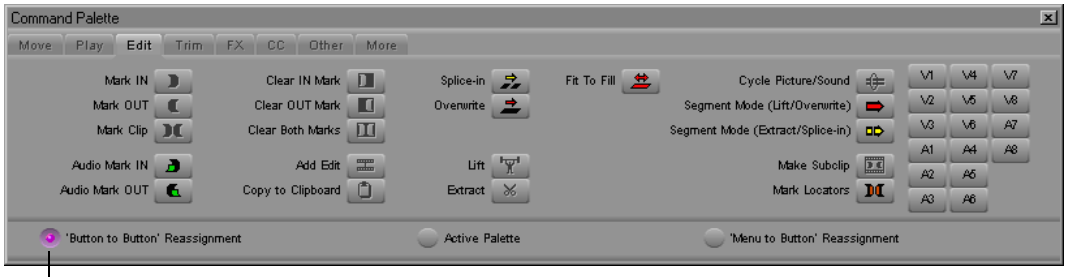
   ▶ Aktivieren Sie den Composer-Monitor, den Player-Popup-Monitor oder den geteilten Monitor, öffnen Sie das Schnellmenü und trennen Sie die Tool-Palette durch Ziehen ab.

   ▶ Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Keyboard, um die Keyboard-Palette zu öffnen.

2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

3. Wählen Sie Button to Button Reassignment aus.



Button to Button Reassignment

4. Klicken Sie auf die Registerkarte, in der Sie eine auswählbare Schaltfläche wählen möchten.
5. Ziehen Sie die Schaltfläche von der Command-Palette zu einer Schaltflächenposition in der Tool- oder Keyboard-Palette (d.h. in der Palette, die Sie zuvor geöffnet haben).

Leere Schaltfläche

Schaltfläche Blank

Mit der Schaltfläche Blank können Sie eine definierte Schaltfläche durch eine nicht definierte ersetzen. Wenn Sie eine bestimmte Schaltfläche in der Tool-Palette nicht benötigen oder verwenden, können Sie sie durch eine leere ersetzen.

So rufen Sie die leere Schaltfläche auf:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Other.

Informationen zum Zuweisen der leeren Schaltfläche zu einer neuen Position finden Sie unter „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.

Zuweisen der Modifier-Taste

Sie können Funktionen, die bereits Tasten und Schaltflächen zugeordnet sind, sogenannte Modifier-Tasten hinzufügen. Auf der Registerkarte Other der Command-Palette finden Sie die Schaltfläche Add Alt Key (Windows) bzw. die Schaltflächen Add Option Key und Add Control Key (Macintosh).

Wenn Sie beispielsweise die Modifier-Taste der Taste Mark IN (I-Taste) zuordnen, ändert sich die Funktion der I-Taste in Go to IN Point (dies entspricht der Tastenkombination aus Modifier-Taste+I). Eine Liste mit Funktionen, für die Modifier-Tasten verwendet werden, finden Sie in der *Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Windows XP* bzw. der*Avid Xpress DV-Schnellreferenz für Mac OS X*.

Wenn Sie die Funktion einer Taste oder Schaltfläche mit Hilfe dieser Schaltflächen geändert haben, können Sie die Standardfunktion der Taste oder Schaltfläche aufrufen, indem Sie die außer der Taste selbst die Modifier-Taste drücken oder bei gedrückter Modifier-Taste auf die Schaltfläche klicken.

Zuweisen von Menübefehlen

Sie können Befehle, die in den Menüs der Avid-Menüleiste angezeigt werden, direkt einer Schaltfläche in der Tool-Palette oder Keyboard-Palette zuweisen. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie die Keyboard- oder Tool-Palette während der Bearbeitung oft verwenden müssen. In manchen Fällen können Sie die Menüs ganz umgehen.

Manche Befehle können erst zugewiesen werden, wenn die Bedingungen erfüllt sind, unter denen sie aktiviert werden. Wenn Sie beispielsweise den Befehl Render In/Out im Menü Clip zuweisen möchten, müssen Sie zunächst IN- und OUT-Marken in der Timeline setzen, damit der Menübefehl angezeigt wird.

So weisen Sie Menübefehle zu:

1. Öffnen Sie ein Fenster mit vom Benutzer wählbaren Schaltflächen, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
   - Trennen Sie die Tool-Palette ab, indem Sie in einem Player-Popup- oder im Composer-Monitor auf die Schaltfläche Fast Menu klicken und die Palette ziehen.
   - Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Keyboard, um die Keyboard-Palette zu öffnen.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.
3. Wählen Sie Menu to Button Reassignment aus.

Menu to Button Reassignment

4. Klicken Sie in der Keyboard-Palette oder Tool-Palette auf eine Zielschaltfläche.

   Der Zeiger verwandelt sich in ein kleines weißes Menü.
5. Wählen Sie den Menübefehl, der der Zielschaltfläche zugeordnet werden soll.

   Wählen Sie beispielsweise im Menü Tools den Befehl Title Tool.

   Das Kürzel für den Menübefehl wird in der Zielschaltfläche angezeigt.

Aktivieren von Befehlen in der Command-Palette

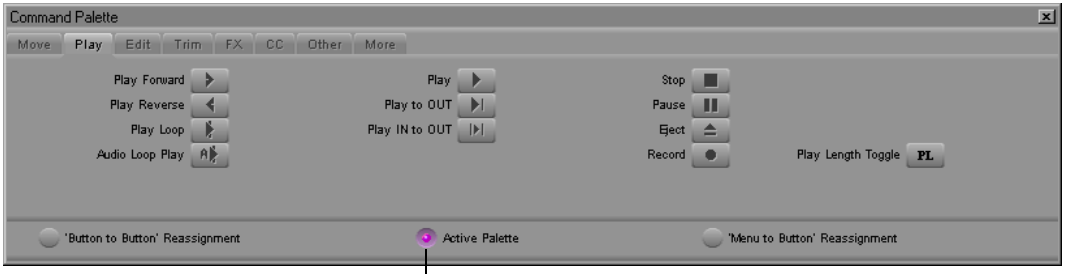
Sie können eine Befehlsfunktion direkt in der Command-Palette ausführen. Sie können beispielsweise in der Registerkarte Move auf die Schaltfläche Go to Next Locator klicken, um den Positionszeiger zum nächsten Locator zu verschieben.

So aktivieren Sie einen Befehl in der Command-Palette:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

2. Wählen Sie Active Palette aus.



Active Palette

3. Klicken Sie auf die Registerkarte, in der Sie eine Befehlsfunktion wählen möchten.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche in der Registerkarte für die Funktion, die ausgeführt werden soll.

Avid-Rechner

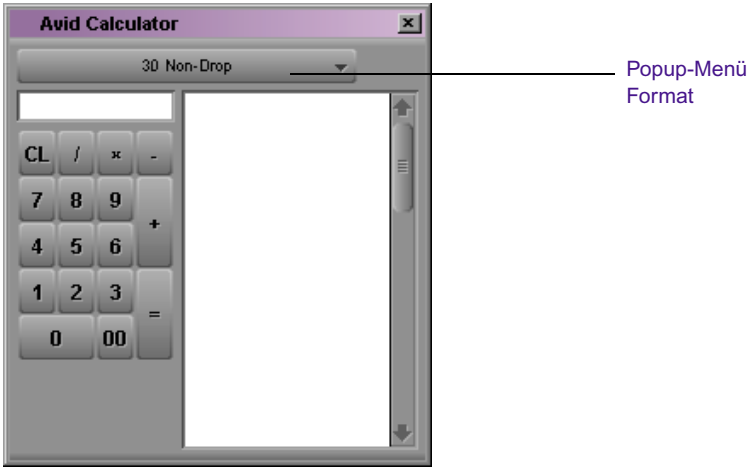
Der Avid-Rechner hilft Ihnen bei der Berechnung von Video- und Filmlängen sowie der Umrechnung von Timecode und Film-Fußnummern in verschiedene Formate. Folgende Berechnungen sind u.a. möglich:

- Umrechnung der Dauer, angegeben durch den Timecode, von 30-B/s- in 25-B/s-Projekte (B/s = Bilder pro Sekunde) und umgekehrt
- Umrechnung der Dauer in Bilder

So verwenden Sie den Avid-Rechner:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Calculator.

   Das Fenster Avid Calculator wird geöffnet.



2. Wählen Sie im Popup-Menü Format das gewünschte Format.
3. Wählen Sie zur Berechnung eine der folgenden Methoden:
   - Geben Sie über die obere Zahlenreihe der Tastatur Zahlen und Funktionen in den Avid-Rechner ein.
   - Drücken Sie die Feststelltaste, und geben Sie Zahlen und Funktionen über den Zahlenblock Ihrer Tastatur ein.
   - Klicken Sie auf die Zahlen des Rechners.

Für den Timecode brauchen Sie keine führenden Nullen, Doppelpunkte- oder Semikolons einzugeben.

So konvertieren Sie Gesamtbeträge in ein anderes Format:

- Wählen Sie im Popup-Menü Format einen anderen Code bzw. ein anderes Format für Fußnummern aus.

Konsolenfenster

Das Konsolenfenster zeigt unter anderem folgende Daten an:

- aktuelle Systeminformationen, einschließlich der System-ID-Nummer
- ein Fehlerprotokoll
- detaillierte Informationen zu Sequenzen in der Timeline oder zu Objekten in einer Bin
- Informationen zu abgeschlossenen Aufzeichnungs- oder Importvorgängen

Benutzen Sie die Programmierfunktionen der Konsole nur unter Anleitung von Avid-Experten. Bei speziellen Fragen setzen Sie sich mit Ihrem Avid-Fachhändler in Verbindung. (In Nordamerika können Sie sich an den Avid-Kundendienst wenden.)

Anzeigen von Systeminformationen

So zeigen Sie aktuelle Systeminformationen an:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Console.

   Das Konsolenfenster erscheint.

2. Am oberen Rand des Fensters werden die Systeminformationen und die ID-Nummer angezeigt.

Diese Funktion ist besonders nützlich für die Suche nach der ID-Nummer des Systems, wenn Sie sich an Ihren Avid-Händler oder -Kundendienst wenden müssen.

Analysieren eines Fehlerprotokolls

So analysieren Sie im Konsolenfenster protokollierte Fehler:

1. Wenn eine Störung auftritt und eine Meldung angezeigt wird, schließen Sie diese und wählen im Menü Tools die Option Console.
2. Durchsuchen Sie das Konsolenfenster, um das Protokoll für den Fehler zu finden. Wenden Sie sich dann an Ihren Avid-Fachhändler oder -Kundendienst.

Abrufen von Informationen mit Hilfe des Konsolenfensters

Das Konsolenfenster bietet Ihnen schnellen Zugriff auf Informationen zu Bins, wie z.B. die Gesamtlänge ausgewählter Clips oder die Gesamtanzahl der Objekte in einer Bin, einschließlich versteckter Objekte. Sie können außerdem Informationen zu Einstellungen, Segmenten oder Sequenzen in der Timeline ansehen.

So rufen Sie Informationen im Konsolenfenster ab:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Console.

   Das Konsolenfenster erscheint.

2. Wählen Sie das Objekt aus, zu dem Sie Informationen abrufen möchten:

   - Bewegen Sie den Positionszeiger in der Timeline auf den gewählten Clip bzw. das Segment.
   - Wählen Sie in der Bin ein Objekt aus, oder klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf mehrere Objekte.

3. Wählen Sie im Menü File die Option Get Bin Info oder Get Position Info.

   Im Konsolenfenster erscheinen Informationen zum Clip.

Hardware-Tool

Das Hardware-Tool liefert folgende Informationen zur Hardware-Konfiguration des Systems:

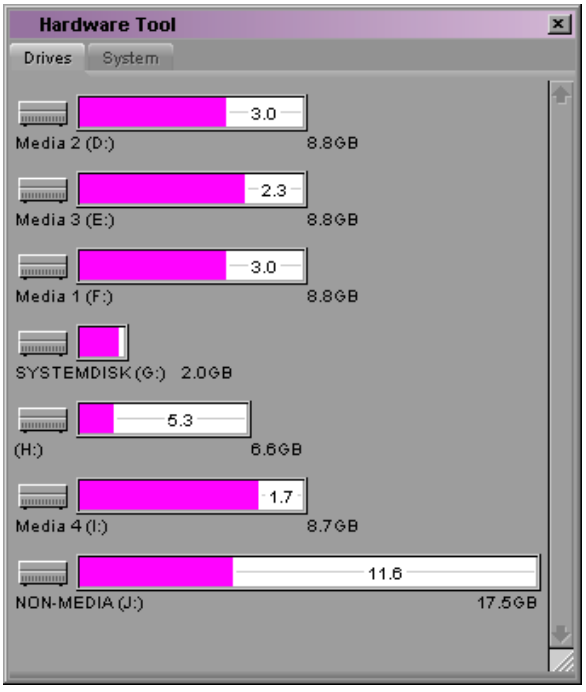
- In der Registerkarte Drives werden alle angemeldeten Laufwerke aufgelistet. Der unterlegte Teil des Balkens neben jedem Laufwerk gibt die Gesamtgröße des Laufwerks an sowie Informationen darüber, wie viel Speicherplatz momentan belegt ist.
- In der Registerkarte System werden das Betriebssystem, die Versions- und Build-Nummer sowie der physische Speicher aufgelistet.

Überprüfen der Hardwarekonfiguration

Zum Überprüfen der Hardware-Konfiguration Ihres Avid Xpress DV-Systems gehen Sie folgendermaßen vor:

- Klicken Sie im Menü Tools auf Hardware.
- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Info, öffnen Sie dann das Schnellmenü, und wählen Sie den Befehl Hardware.

  Das Hardware-Tool wird geöffnet.



Das Hardware-Tool enthält folgende Informationen:

- Die angemeldeten Laufwerke werden auf der linken Seite der Registerkarte Drives aufgelistet. Der Name jedes Laufwerks und seine Gesamtgröße werden unter jedem Laufwerkssymbol angezeigt. Der unterlegte Teil des Balkens rechts neben jedem Laufwerk gibt an, wie viel Speicherplatz momentan belegt ist. Der Wert im Balken zeigt die Menge des verfügbaren Speicherplatzes für das jeweilige Laufwerk an.
- (Windows) Auf der Registerkarte System werden der Name des Betriebssystems, die Versionsnummer, die Build-Nummer und die Service Pack-Version aufgelistet. Der gesamte physische Speicher wird dort ebenfalls angezeigt.
- (Macintosh) In der Registerkarte System wird der Name des Betriebssystems angegeben. Der gesamte physische Speicher wird dort ebenfalls angezeigt.

Com (Serial) Ports-Tool (nur Windows)

Mit dem Com (Serial) Ports-Tool können Sie während der Bearbeitung jederzeit die aktuelle Konfiguration der seriellen Schnittstelle anzeigen. Außerdem können Sie die Schnittstellen neu konfigurieren, ohne die Avid Xpress DV-Anwendung zu schließen oder den Computer herunterzufahren.

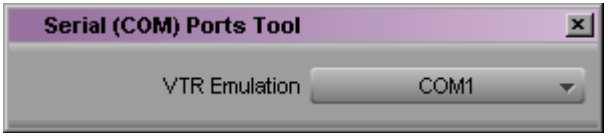
Mit dem Com (Serial) Ports-Tool können Sie eine serielle Schnittstelle für die MAZ-Wiedergabesimulation anzeigen und zuweisen. Wählen Sie eine Schnittstelle für einen Schnitt-Controller aus, der das serielle Steuerungsprotokoll von Sony verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Aktivieren der MAZ-Simulation (nur Windows)“ auf Seite 712.

Sie können zwar die Schnittstellen mit dem Com (Serial) Ports-Tool neu zuweisen, müssen aber trotzdem die entsprechenden Kabel an die neu zugewiesenen Schnittstellen anschließen.

So öffnen Sie das Com (Serial) Ports-Tool:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Com (Serial) Ports.

   Das Com (Serial) Ports-Tool wird geöffnet.



2. Weisen Sie eine Schnittstelle für MAZ-Simulation zu, indem Sie in einem der Popup-Menüs eine Schnittstelle (oder keine) wählen.

Die im Com (Serial) Ports-Tool verfügbaren Optionen sind von den Peripheriegeräten abhängig, die an das System angeschlossen sind.

3. Schließen Sie das Com (Serial) Ports-Tool.

Kapitel 5

Loggen

Wenn Sie mit einer Bandmaschine loggen oder Shot Log-Dateien importieren, liefern Sie dem Avid Xpress DV-System bildgenaue Clipinformationen, die zum Aufzeichnen von Zuspielmaterial verwendet werden. Die von Ihnen erstellten Logs bilden während des Projekts die Grundlage für Organisation, Tracking, Speicherung, Wiederherstellung und Erstellung von Listen mit Bearbeitungsinformationen. In den folgenden Abschnitten finden Sie Hinweise zur Vorbereitung von Log-Informationen vor dem Aufzeichnen.

- Tipps zum Loggen
- Importieren von Shot Log-Dateien
- Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange
- Direktes Loggen in eine Bin
- Exportieren von Shot Log-Dateien

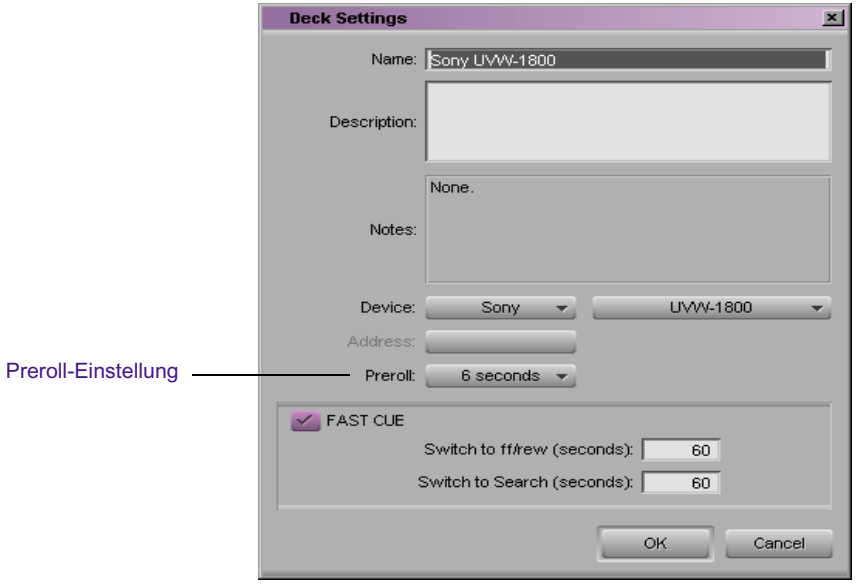
Tipps zum Loggen

Die folgenden Abschnitten enthalten wichtige Richtlinien zu Preroll, Timecode-Formaten und Benennung von Bändern für das Loggen vor dem Aufzeichnen.

Loggen mit Preroll

Vergewissern Sie sich, dass Sie beim Loggen Ihrer Bänder ausreichend Preroll mit einem ununterbrochenen Timecode vor den IN-Marken belassen. Die empfohlenen Mindestwerte für die Preroll betragen 2 oder 3 Sekunden für die Wiedergabe auf Betacam, 5 Sekunden für die Wiedergabe auf 3/4-Zoll-U-matic und 6 Sekunden für DV-Wiedergabe.

Sie können die Standard-Preroll für die Wiedergabe auf Band in den Deck Settings (klicken Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf Add Deck) einstellen.



Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode

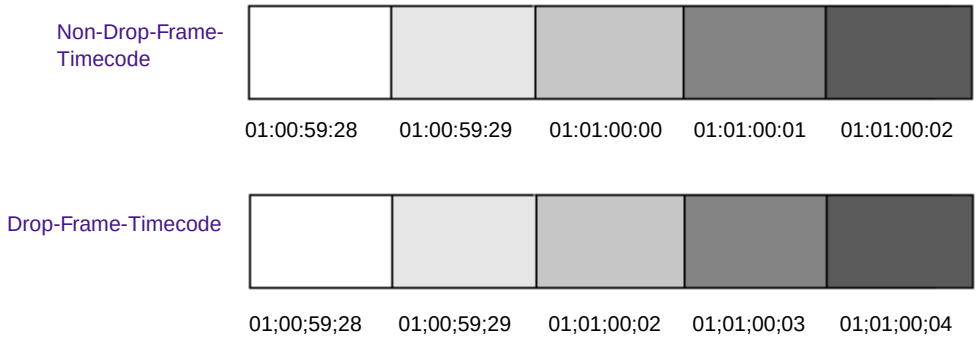
Der Timecode ist eine elektronische Index-Methode, die angibt, wie viele Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder auf einem Videoband vergangen sind. Beispielsweise bezeichnet der Timecode 01:03:30:10 ein Bild, das sich auf dem Band bei 1 Stunde, 3 Minuten, 30 Sekunden und 10 Frames befindet.

NTSC-Video (das in den USA vorherrschende Videoformat) arbeitet mit einem von zwei Formaten: *Drop-Frame-Timecode* und *Non-Drop-Frame-Timecode.* Drop-Frame (DF) entspricht der Abtastgeschwindigkeit von NTSC, nämlich 29,97 Bilder pro Sekunde (B/s). In jeder Minute, mit Ausnahme der zehnten, werden zwei Bilder ausgelassen. Die Videobilder gehen dabei nicht wirklich verloren. Beim Drop-Frame-Timecode werden die Zahlen durch Semikola getrennt, z.B. 01;00;00;00.

Non-Drop-Frame (NDF) spielt NTSC-Video bei 30 B/s ab und ist durch Doppelpunkte zwischen den Ziffern gekennzeichnet, beispielsweise 01:00:00:00. Non-Drop-Frame-Timecode lässt sich etwas einfacher bearbeiten, bietet aber kein korrektes Timing für Übertragungen in NTSC.

Eine einstündige Sendung belegt üblicherweise 52 Minuten Video. Wenn die Sendung bei 01:52:00:00 (Non-Drop-Frame) endet und mit 29,97 B/s ausgestrahlt wird, dauert sie 94 Bilder zu lange (ca. 3 Sekunden). Das Ende des Abspanns könnte fehlen.

Die folgende Abbildung vergleicht die beiden Timecode-Arten an der 1-Minuten-Marke. Beachten Sie, dass dabei keine Videobilder wirklich verloren gehen.



PAL-Video (das in den meisten Ländern außer den USA gängige Format) arbeitet mit einer Abtastgeschwindigkeit von 25 B/s. Der Timecode wird durch Doppelpunkte dargestellt. PAL-Video erfordert keinen Drop-Frame-Timecode.

Sie legen das Timecode-Format für das Loggen von Clips im Dialogfeld Deck Preferences fest (siehe „Festlegen von Bandmaschineneinstellungen“ auf Seite 210). Den vorgegebenen Start-Timecode legen Sie im Dialogfeld General Settings fest (siehe „Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 105). In beiden Fällen können Sie entweder Drop- oder Non-Drop-Timecode verwenden.

Sie können den Start-Timecode einer Sequenz und bei NTSC-Projekten die Timecode-Art ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern des Start-Timecode für Sequenzen“ auf Seite 488.

Loggen von Timecode

Überprüfen Sie innerhalb eines NTSC-Projekts das Timecode-Format jedes Bands (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame), wenn sich während des Loggens kein Band in der Maschine befindet.

Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode gibt es nur in NTSC-Projekten.

So loggen Sie Drop-Frame-Timecode:

- Verwenden Sie Semikola (;) als Trennzeichen zwischen den Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern.

So loggen Sie Non-Drop-Frame-Timecode:

- Verwenden Sie Doppelpunkte (:) als Trennzeichen zwischen den Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern.

Benennen von Bändern

Wenn Sie die Namen von Bändern in das Aufzeichnungs-Tool eingeben, müssen Sie Folgendes berücksichtigen:

- Es ist wichtig, dass Sie bei der Benennung Ihrer Bänder systematisch vorgehen. Bänder mit ähnlichen Namen können leicht zusammen in einer Bin sortiert und angezeigt werden. Allerdings ist es schwierig, aus vielen Bändern mit sehr ähnlichen Namen ein bestimmtes Band schnell zu finden. Berücksichtigen Sie bei der Benennung Ihrer Bänder immer die Menge und Komplexität des Zuspielmaterials.
- Bandnamen bestehen aus alphanumerischen Zeichen (A-Z, 0-9) ohne Leerzeichen vor dem Namen. Sie können Groß- und Kleinbuchstaben enthalten. Ein Name darf nicht länger als 32 Zeichen sein.
- Ein und dasselbe Band kann mehrfach aufgeführt werden, wenn Sie nicht konsequent die gleiche Schreibung (Groß-, Kleinbuchstaben) verwenden. Das kann zu ärgerlichen Problemen bei der Clipverwaltung führen. Entscheiden Sie sich für eine Schreibweise, und bleiben Sie innerhalb eines Projekts dabei.
- Wenn Sie eine EDL (Edit Decision List) zum Import in einen Schnitt-Controller für die Online-Bearbeitung erzeugen möchten, überprüfen Sie im Voraus die Spezifikationen des Controllers. Einige Schnitt-Controller verkürzen den Namen des Zuspielbands auf sechs Zeichen, andere entfernen Buchstaben und verkürzen den Namen auf drei Zahlen.

Erneutes Prüfen der Logs

Beim Importieren von Shot Logs für Video vergleicht Avid Xpress DV die Dauer des Videos mit dem Zeitunterschied zwischen Video-IN-Punkt und Video-OUT-Punkt.

Wenn das System eine Diskrepanz erkennt, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und der Clip nicht in die Bin eingefügt.

So stellen Sie sicher, dass Clips beim Import nicht gelöscht werden:

- Überprüfen Sie die Logs auf Diskrepanzen zwischen der Länge und den Marken.

Memory-Marken

So setzen Sie eine Memory-Marke für eine bestimmte Position auf dem Band:

- Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Mark Memory, um die Stelle zu markieren.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Go to Memory, um sich durch das Band zu der markierten Stelle bewegen.
- Klicken Sie auf Clear Memory, um die Memory-Marke zu löschen.

Sie können pro Band eine Memory-Marke einfügen. Die Memory-Marke wird nicht auf dem Band gespeichert. Wenn Sie das Band aus der Bandmaschine entfernen und ein anderes Band einlegen, wird die Memory-Marke gelöscht.

Importieren von Shot Log-Dateien

Sie können jedes beliebige Log importieren, das gemäß den Avid Log-Spezifikationen erstellt oder konvertiert wurde. Sie können beim Importieren eines Logs auch Ereignisse kombinieren oder mischen, so dass weniger Masterbänder aufgezeichnet werden müssen.

Das System importiert alle zusätzlichen Informationen, die zusammen mit den Clips erfasst wurden.

So speichern Sie diese Anzeige nach dem Import des Logs:

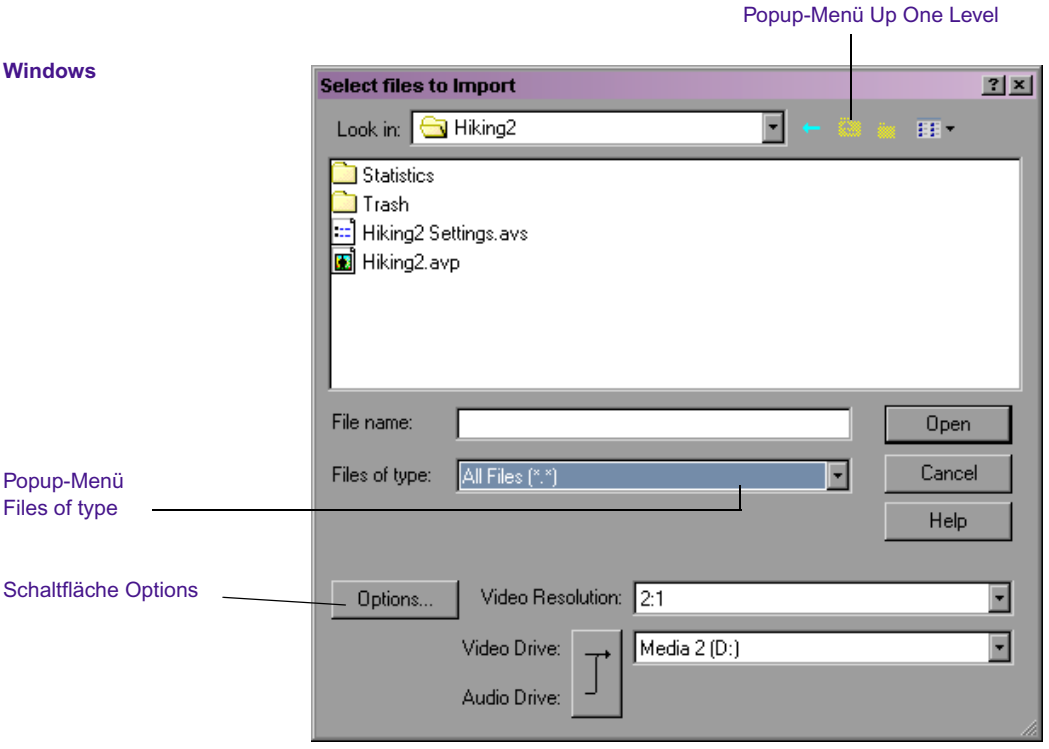
- Speichern Sie die Bin.

So importieren Sie Shot Log-Dateien in eine Bin:

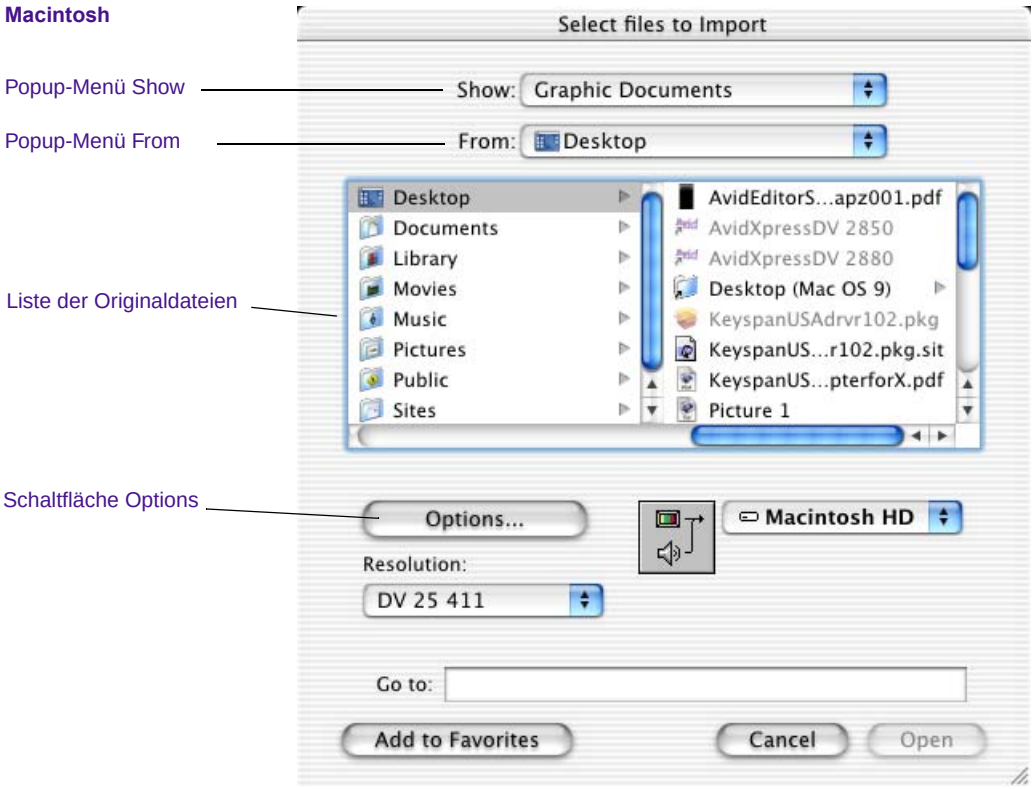
1. Öffnen Sie eine Bin, klicken Sie auf eine beliebige Stelle in einer geöffneten Bin, um diese zu aktivieren, oder erstellen Sie eine neue Bin für den Shot Log-Import.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Import.

   Das Dialogfeld Select Files to Import wird geöffnet.

Windows


Popup-Menü Up One Level
Select files to Import
Look in:
Hiking2
Statistics
Trash
Hiking2 Settings.avs
Hiking2.avp
File name:
Open
Files of type:
All Files (*.*)
Cancel
Help
Popup-Menü
Files of type
Schaltfläche Options
Options...
Video Resolution:
2:1
Video Drive:
Media 2 (D:)
Audio Drive:

Macintosh



3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type (Windows) bzw. Show (Macintosh) die Funktion Shot Log.

     Das System zeigt nur Dateien an, die der ausgewählten Kategorie angehören.

   - Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type (Windows) bzw. Show (Macintosh) die Funktion All Files.

     Das System zeigt alle Dateien (unabhängig vom Typ) im ausgewählten Ordner an. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Dateien verschiedener Typen gleichzeitig importieren möchten.

Wenn Sie mehrere Dateien verschiedener Dateitypen auf einmal importieren möchten, sollten Sie vorher die entsprechenden globalen Importeinstellungen vornehmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen“ auf Seite 290.

4. Wenn Sie beim Import mehrere Optionen kombinieren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Options, um das Dialogfeld Import Settings zu öffnen und dort die entsprechenden Einstellungen vorzunehmen.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte Shot Log. Weitere Informationen zu den Shot Log-Optionen finden Sie in Tabelle 22 auf Seite 299.
6. Nachdem Sie die gewünschten Optionen ausgewählt haben, klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Import Settings zu schließen und zum Dialogfeld Select Files to Import zurückzukehren.
7. Mit dem Popup-Menü Up One Level (Windows) bzw. dem Popup-Menü From (Macintosh) können Sie nach dem Ordner suchen, der die Originaldatei enthält.
8. Wählen Sie die Datei.
9. Klicken Sie auf Open.

   Wenn der Importvorgang abgeschlossen ist, erscheinen die Clips in der ausgewählten Bin.

Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange

Sie können das in Ihrem System enthaltene Dienstprogramm Avid Log Exchange (ALE) zum schnellen Konvertieren von Shot Log-Dateien verwenden, die in anderen Programmen erstellt wurden. Avid Log Exchange ist Bestandteil von PowerPack. Wenn Sie PowerPack erwerben möchten, wenden Sie sich an Ihren Avid-Fachhändler. Daraufhin können Sie die Dateien direkt in die Bins importieren, wie unter „Importieren von Shot Log-Dateien“ auf Seite 175 beschrieben.

Das Dienstprogramm ALE bietet folgende Möglichkeiten:

- Ändern des Texts einer Log-Datei
- Konvertieren von Log-Dateien in eine ALE-Datei
- Konvertieren einer ALE-Datei in eine ATN- oder FLX-Datei

Optionen, die Sie im Dienstprogramm ALE einstellen, werden jedes Mal gespeichert, wenn Sie das Programm beenden.

Wenn Sie eine ATN-Datei mit mehreren Abschnitten in eine ALE-Datei konvertieren, werden mehrere ALE-Dateien erstellt. Das Fenster Avid Log Exchange zeigt nur die zuerst erstellte ALE-Datei an. Die darauf folgenden ALE-Dateien erhalten denselben Dateinamen mit aufsteigender Nummerierung. Die Datei Nations1.atn wird beispielsweise in Nations1.ale, Nations1_2.ale, Nations1_3.ale usw. umgewandelt. Die konvertierten Ausgabedateien werden in dem Ordner gespeichert, der die ursprüngliche Eingabedatei enthält.

Konvertieren einer Log-Datei in eine ALE-Datei (Windows)

So konvertieren Sie eine Log-Datei in eine ALE-Datei:

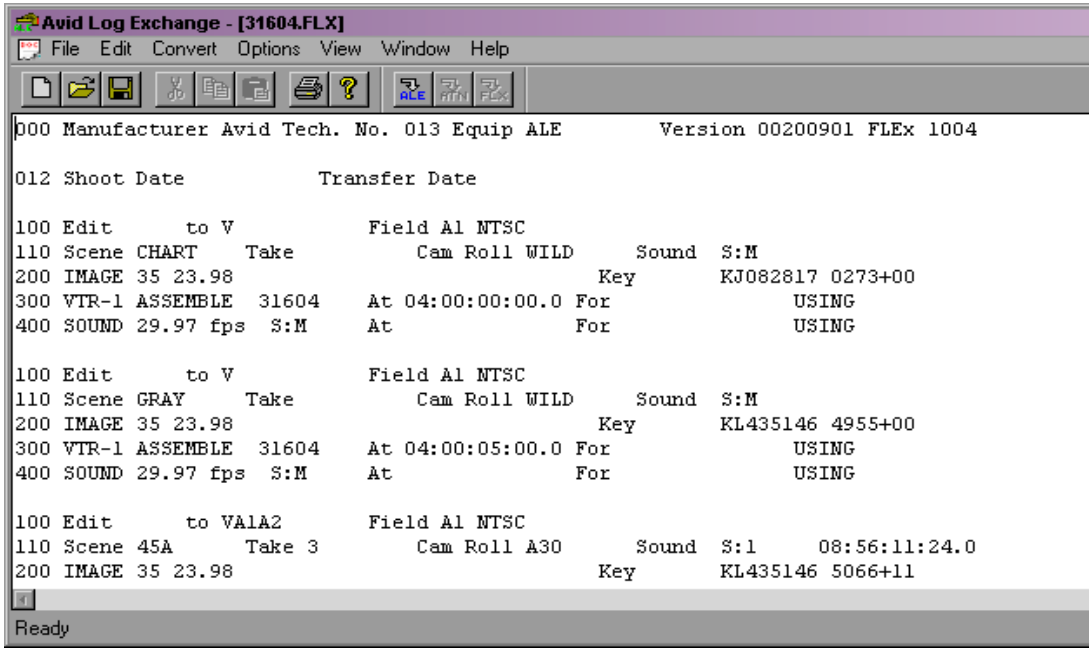
1. Klicken Sie auf Start, und zeigen Sie auf Programs.
2. Zeigen Sie auf Avid, dann auf Utilities, und klicken Sie schließlich auf Ale.

   Das Fenster Avid Log Exchange wird geöffnet.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open.

   Das Dialogfeld Open wird geöffnet.
4. Doppelklicken Sie auf die zu konvertierende Datei.

5. Je nach dem zu öffnenden Dateityp kann einer der folgenden Fälle eintreten:

   - Wenn der Dateityp vom ALE-Dienstprogramm erkannt wird, wird die Datei im Fenster Avid Log Exchange angezeigt.


Avid Log Exchange - [31604.FLX]
File Edit Convert Options View Window Help
000 Manufacturer Avid Tech. No. 013 Equip ALE Version 00200901 FLEx 1004
012 Shoot Date Transfer Date
100 Edit to V Field Al NTSC
110 Scene CHART Take Cam Roll WILD Sound S:M
200 IMAGE 35 23.98 Key KJ082817 0273+00
300 VTR-1 ASSEMBLE 31604 At 04:00:00:00.0 For USING
400 SOUND 29.97 fps S:M At For USING
100 Edit to V Field Al NTSC
110 Scene GRAY Take Cam Roll WILD Sound S:M
200 IMAGE 35 23.98 Key KL435146 4955+00
300 VTR-1 ASSEMBLE 31604 At 04:00:05:00.0 For USING
400 SOUND 29.97 fps S:M At For USING
100 Edit to VAlA2 Field Al NTSC
110 Scene 45A Take 3 Cam Roll A30 Sound S:1 08:56:11:24.0
200 IMAGE 35 23.98 Key KL435146 5066+11
Ready

   - Wenn die Datei nicht über das Windows-Zeilenendformat verfügt, wird das Dialogfeld Line Endings angezeigt. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

     Display & Save: Klicken Sie auf Display & Save, um die Datei im Fenster Avid Log Exchange zu öffnen, und konvertieren Sie die Datei in das Windows-Format.

     Display Only: Klicken Sie auf Display Only, um die Datei im Fenster Avid Log Exchange zu öffnen, aber nicht zu speichern.

     Ignore: Klicken Sie auf Ignore, um die Datei ohne Änderungen anzuzeigen.

     Die Datei wird im Fenster Avid Log Exchange angezeigt.

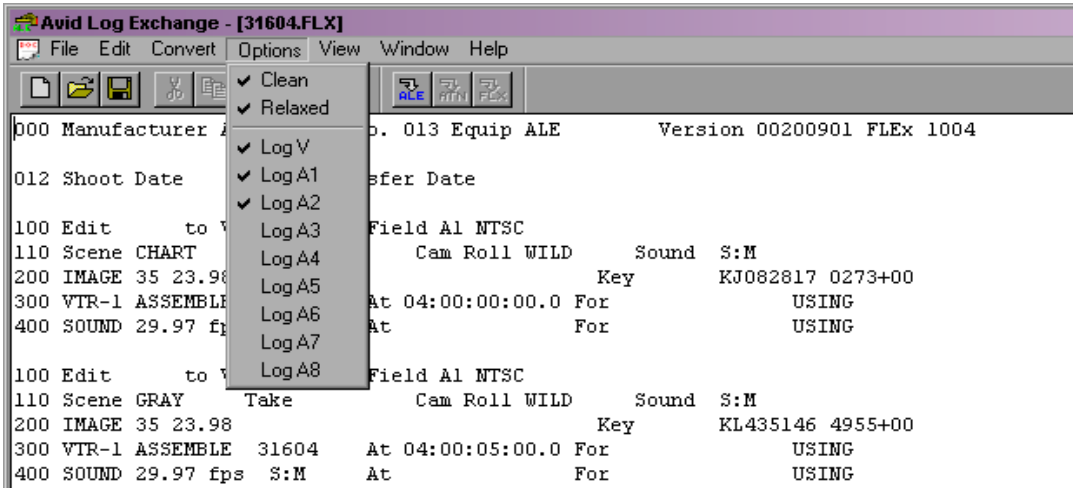
Ausführlichere Informationen zu den hier gezeigten Dateitypen finden Sie unter „Avid Log-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

- Wird der Dateityp nicht erkannt, wird das Dialogfeld Choose File Type angezeigt. Wählen Sie den Dateityp, der konvertiert werden soll, und klicken Sie auf OK.

  Die Datei wird im Fenster Avid Log Exchange angezeigt.

6. Wählen Sie im Menü Options die Spuren aus, die in der Spalte Tracks des Logs angezeigt werden sollen. Die Standard-Spurenauswahl ist Log V, Log A1 und Log A2.

   Nach dem Importieren des Logs in eine Avid-Bin werden alle in dieser Spalte angezeigten Spuren aufgezeichnet, wenn Sie eine Mehrfachaufzeichnung durchführen.



7. Wählen Sie im Menü Options die Option Clean, wenn Avid Log Exchange die ALE-Ausgabedatei bereinigen soll, damit alle überlappenden Timecodes für Clips entfernt werden. Clean ist standardmäßig aktiviert.

   Wenn Sie Clean wählen, entfernt das Dienstprogramm den End-Timecode aus allen Clips, die mit dem Anfang des nächsten Clips überlappen.

8. Wenn Sie Clean ausgewählt haben, können Sie auch im Menü Options die Option Relaxed wählen, um das Löschen von Ereignissen zu verhindern, die bei der Abtastung früher erscheinen. Relaxed ist standardmäßig nicht aktiviert.

   Wenn Sie z.B. Filmmaterial mit dem Timecode 2:00:00:00 abtasten und anschließend am Ende einige Clips mit dem Timecode 1:00:00:00 hinzufügen, verhindert Relaxed, dass die Funktion Clean die Clips löscht. Dies kann bei Filmaufnahmen um Mitternacht erforderlich sein, wenn die erste Hälfte des Films vor 24 Uhr (Stundenangabe 24) und die zweite danach (Stundenangabe 0) aufgenommen wurde.

9. Wählen Sie im Menü Convert den Befehl ALE.

   Die Standardauswahl für die Ausgabe ist das Avid Log Exchange (ALE)-Format. Dieses Format ist für den Import in eine Avid-Bin erforderlich.

   Das Fenster Avid Log Exchange zeigt die konvertierte ALE-Datei an. Die konvertierte Datei hat denselben Dateinamen wie die ursprüngliche Datei. Die Erweiterung entspricht jedoch dem konvertierten Dateiformat.

10. (Optional) Wählen Sie die ursprüngliche Datei im Menü Window aus, wenn Sie sie erneut unter Verwendung anderer Optionen konvertieren möchten.

11. Wählen Sie im Menü File den Befehl Close.

    Wenn Sie im Editor Änderungen vorgenommen haben, wird eine Meldung angezeigt.

12. Klicken Sie auf Yes.

    Die konvertierte Datei wird im gleichen Ordner wie die ursprüngliche Log-Datei gespeichert.

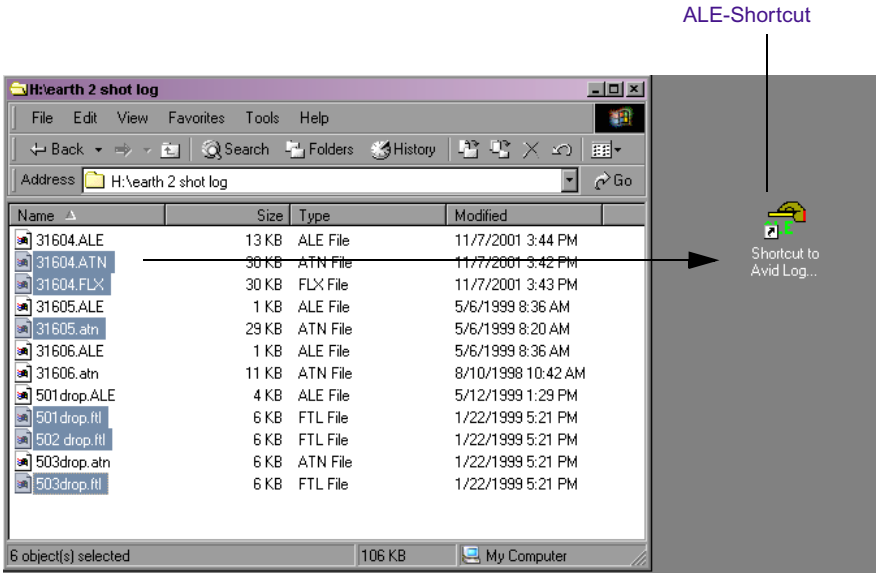
Verwenden der Drag&Drop-Konvertierung (Windows)

Verwenden Sie diesen Shortcut zum Konvertieren aller Dateitypen in eine ALE-Datei.

Vor dem Verwenden der Drag-und-Drop-Konvertierung sollten Sie die Optionen im ALE-Dienstprogramm überprüfen. Bei Benutzen der Drag-und-Drop-Konvertierung gelten die aktuell eingestellten Optionen.

So konvertieren Sie eine Log-Datei mit Hilfe der Drag-und-Drop-Konvertierung:

1. Erstellen Sie eine Verknüpfung für das ALE-Dienstprogramm.
2. Öffnen Sie den Ordner, der die zu konvertierenden Dateien enthält. Positionieren Sie den Ordner so, dass das Symbol des ALE-Dienstprogramms sichtbar ist.
3. Wählen Sie die zu konvertierenden Dateien aus.


ALE-Shortcut
H:\earth 2 shot log
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Folders History
Address H:\earth 2 shot log
Go
Name Size Type Modified
31604.ALE 13 KB ALE File 11/7/2001 3:44 PM
31604.ATN 36 KB ATN File 11/7/2001 3:42 PM
31604.FLX 30 KB FLX File 11/7/2001 3:43 PM
31605.ALE 1 KB ALE File 5/6/1999 8:36 AM
31605.atn 29 KB ATN File 5/6/1999 8:20 AM
31606.ALE 1 KB ALE File 5/6/1999 8:36 AM
31606.atn 11 KB ATN File 8/10/1998 10:42 AM
501drop.ALE 4 KB ALE File 5/12/1999 1:29 PM
501drop.ftl 6 KB FTL File 1/22/1999 5:21 PM
502 drop.ftl 6 KB FTL File 1/22/1999 5:21 PM
503drop.atn 6 KB ATN File 1/22/1999 5:21 PM
503drop.ftl 6 KB FTL File 1/22/1999 5:21 PM
6 object(s) selected
106 KB
My Computer
Shortcut to Avid Log...

4. Ziehen Sie die ausgewählten Dateien auf das Symbol des ALE-Dienstprogramms, und geben Sie die Maustaste frei.

5. Je nach dem zu konvertierenden Dateityp kann einer der folgenden Fälle eintreten:

   - Wenn der Dateityp vom ALE-Dienstprogramm erkannt wird, erscheint eine Bestätigung, dass die Konvertierung erfolgreich durchgeführt wurde.
   - Wird der Dateityp nicht erkannt, öffnet sich das Dialogfeld Choose File Type. Wählen Sie den Dateityp, der konvertiert werden soll, und klicken Sie auf OK.

     Es folgt dann eine Bestätigung, dass die Konvertierung erfolgreich war.
   - Wenn der Dateityp eine ALE-Datei ist, wird das Dialogfeld ALE Convert Type angezeigt. Wählen Sie einen Dateityp für die konvertierte Ausgabedatei, und klicken Sie auf OK.

     Es folgt dann eine Bestätigung, dass die Konvertierung erfolgreich war.

6. Klicken Sie auf OK, um die Meldung auszublenden.

   Die konvertierten Dateien haben dieselben Dateinamen wie die ursprünglichen Dateien. Die Erweiterung entspricht jedoch dem konvertierten Dateiformat.

   Beim Avid-Format wird den neuen Dateinamen z.B. die Erweiterung .ALE angefügt. Die konvertierten Dateien werden in dem Ordner gespeichert, der die ursprünglichen Log-Dateien enthält.

Konvertieren einer Log-Datei in eine ALE-Datei (Macintosh)

Sie können das in Ihrem System enthaltene Avid Log Exchange (ALE)-Dienstprogramm zum schnellen Konvertieren von Shot Log-Listen verwenden, die während der Filmabtastung erstellt wurden. Daraufhin können Sie die Dateien direkt in die Bins importieren, wie unter „Importieren von Shot Log-Dateien“ auf Seite 175 beschrieben.

So konvertieren Sie eine Datei:

1. Doppelklicken Sie in Macintosh HD/Applications/ALE auf ALE.

   Das Dialogfeld Avid Log Exchange wird geöffnet.

Ausführlichere Informationen zu den hier gezeigten Dateitypen finden Sie unter „Dateiformat-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

2. Legen Sie Input und Output fest. Wenn Sie in der Liste Input die Option Automatic wählen, kann ALE den Typ der Eingabedatei erkennen.

   Die Standardauswahl für die Ausgabe ist das Avid Log Exchange (.ALE)-Format. Dieses Format ist für den Import in eine Avid-Bin erforderlich.

3. Bestimmen Sie die Spuren, die in der Spalte Tracks des Protokolls angezeigt werden sollen. Nach dem Importieren des Logs in eine Avid-Bin werden alle in dieser Spalte angezeigten Spuren aufgezeichnet, wenn Sie eine Mehrfachaufzeichnung durchführen.

4. Wählen Sie Clean, wenn Avid Log Exchange die Eingabedatei bereinigen soll, damit alle überlappenden Timecodes für Clips entfernt werden. Clean ist standardmäßig aktiviert.

   Wenn Sie Clean wählen, entfernt das Dienstprogramm den End-Timecode aus allen Clips, die mit dem Anfang des nächsten Clips überlappen.

5. Wenn Sie Clean ausgewählt haben, können Sie auch die Option Relaxed wählen, um das Löschen von Ereignissen zu verhindern, die bei der Abtastung früher erscheinen. Relaxed ist standardmäßig nicht aktiviert.

   Wenn Sie z.B. Filmmaterial mit dem Timecode 2:00:00:00 abtasten und anschließend am Ende einige Clips mit dem Timecode 1:00:00:00 hinzufügen, verhindert Relaxed, dass die Funktion Clean die Clips löscht. Dies kann bei Filmaufnahmen um Mitternacht erforderlich sein, wenn die erste Hälfte des Films vor 24 Uhr (Stundenangabe 24) und die zweite danach (Stundenangabe 0) aufgenommen wurde.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Convert, um das Dialogfeld File Selection zu öffnen.
7. Öffnen Sie das Laufwerk und den Ordner mit den Dateien, die Sie konvertieren möchten.
8. Doppelklicken Sie auf den Namen der Eingabedatei. Es wird immer nur eine Datei gleichzeitig konvertiert.

   Avid Log Exchange speichert die konvertierten Dateien im selben Ordner wie die Eingabedateien.

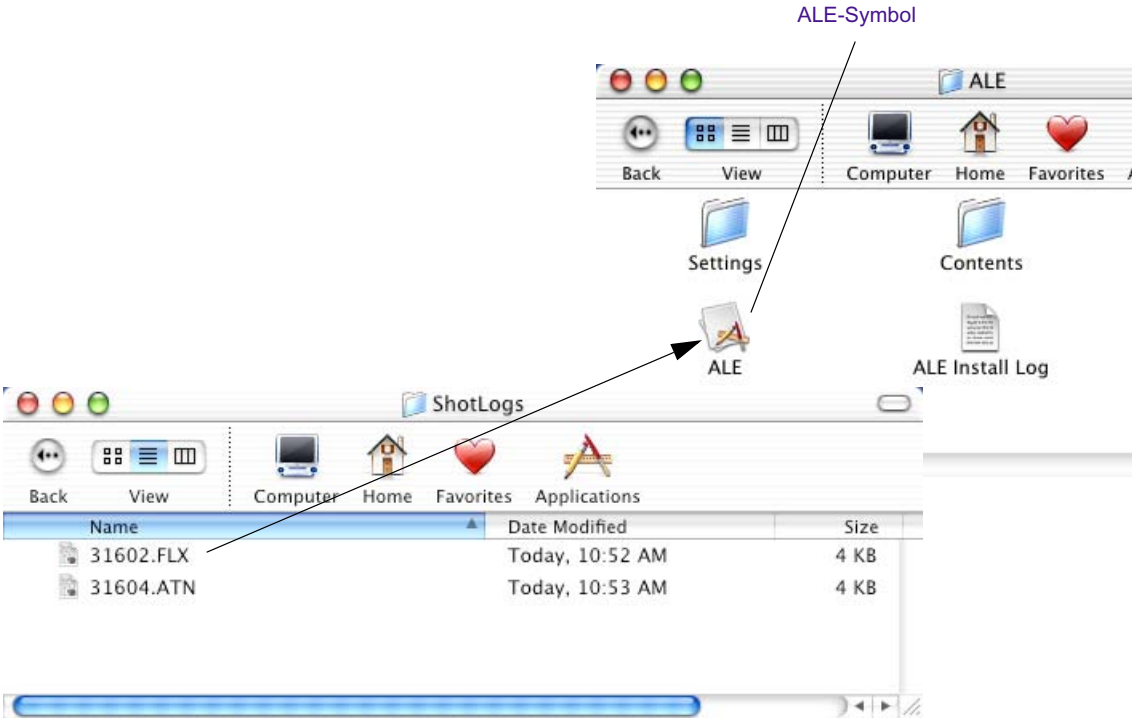
   Die ursprüngliche Dateierweiterung wird durch die Erweiterung des neuen Formats ersetzt. ALE-Dateien können nur in Avid-Produkte importiert werden.

Verwenden der Drag&Drop-Konvertierung (Macintosh)

So konvertieren Sie eine beliebige Datei in eine ALE-Datei:

1. Legen Sie die Diskette ein, wenn die zu konvertierenden Dateien darauf gespeichert sind.
2. Öffnen Sie den Ordner, in dem sich das Symbol Avid Log Exchange befindet.
3. Öffnen Sie den Ordner, der die zu konvertierenden Dateien enthält. Positionieren Sie den Ordner so, dass das Symbol Avid Log Exchange sichtbar ist.
4. Wählen Sie die zu konvertierenden Dateien aus.

5. Ziehen Sie die markierten Dateien auf das Symbol Avid Log Exchange, und lassen Sie die Maustaste los.



Das System konvertiert die Dateien in das Avid-Format und fügt den neuen Dateinamen die Dateinamenerweiterung .ALE hinzu.

Direktes Loggen in eine Bin

Sie können Clips direkt in eine Bin loggen, indem Sie das Aufzeichnungs-Tool auf eine der drei in diesem Abschnitt beschriebenen Arten verwenden.

Umfassende Informationen zum Arbeiten mit Bin-Spalten und Clipinformationen finden Sie unter „Textansicht“ auf Seite 341.

- Loggen mit einer Avid-gesteuerten Kamera oder Bandmaschine für halb automatisierte Dateneingabe direkt in eine Bin. Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine“ auf Seite 188.
- Loggen mit einer Avid-gesteuerten Kamera oder Bandmaschine direkt in eine Bin und Anhalten der Bandmaschine beim Loggen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anhalten einer Bandmaschine während des Loggens“ auf Seite 193.
- Manuelles Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine oder einer anderen Quelle, während Sie das Filmmaterial offline betrachten, oder im Anschluss daran. Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine“ auf Seite 194.

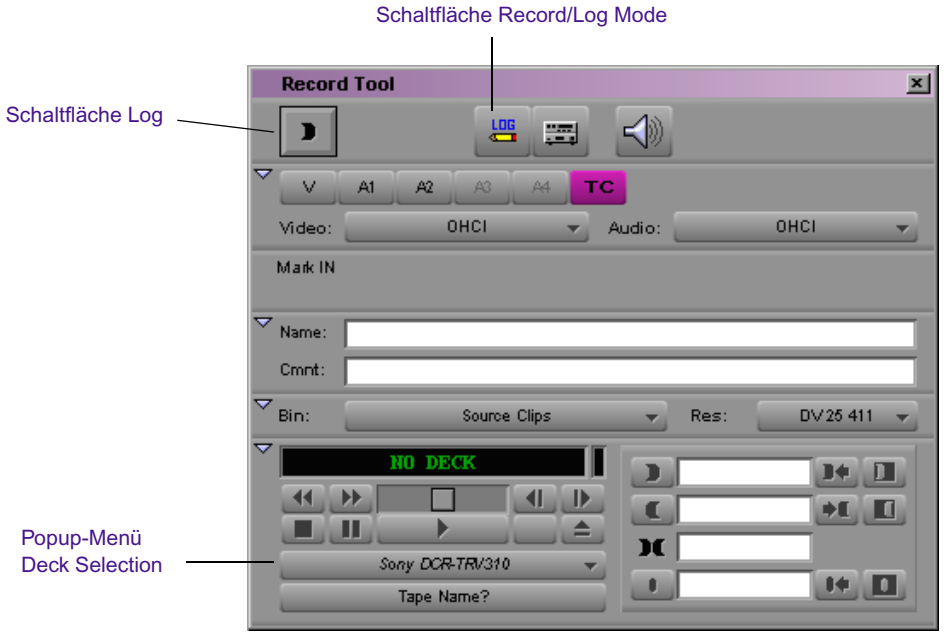
Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine

Wenn Sie mit einer DV-Kamera oder einem kompatiblen Videorecorder loggen, die von Avid Xpress DV gesteuert werden, können Sie das Loggen teilweise automatisieren, indem Sie mit Tasten bildgenaue Timecode-Informationen von der Kamera oder Maschine eingeben. Diese Methode ist präziser als die manuelle Eingabe, da sie Timecodes direkt vom Band in die Bin überträgt.

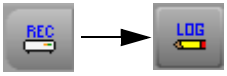
So loggen Sie von einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine Clips direkt in eine Bin:

1. Vergewissern Sie sich, dass die Kamera oder Bandmaschine ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist.
2. Öffnen Sie die Bin, in der Sie die Clips speichern möchten.
3. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.

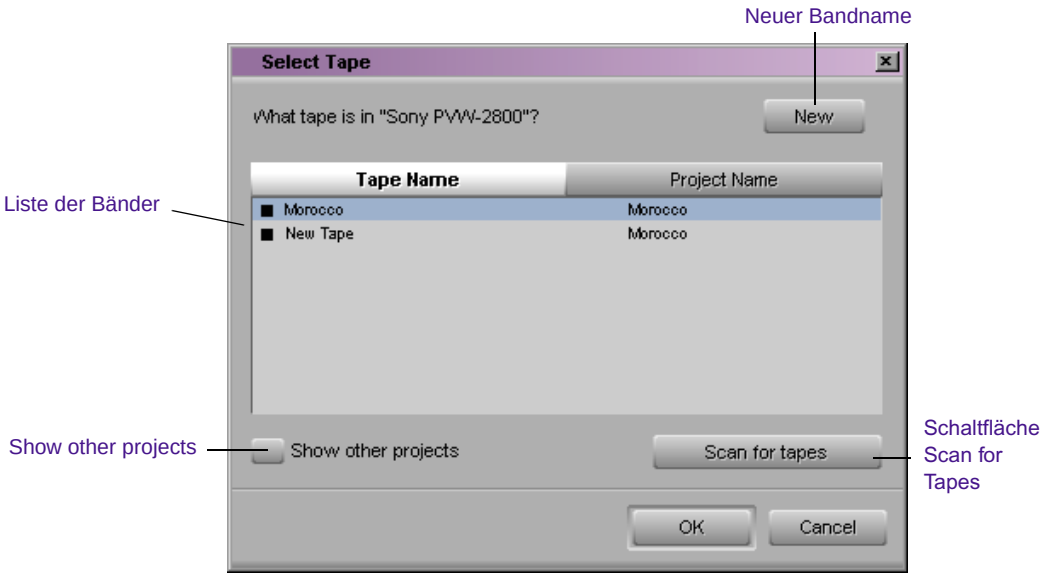


Wenn Sie vor dem Öffnen des Aufzeichnungs-Tools die Bandmaschine versehentlich nicht angeschlossen und eingeschaltet haben, können Sie die Maschinensteuerung nach dem Einschalten erneut starten, indem Sie im Popup-Menü Deck Selection den Befehl Check Decks wählen.



4. Wenn das Record-Tool momentan nicht im Log-Modus ist, klicken Sie auf die Schaltfläche Record/Log Mode, bis das LOG-Symbol erscheint.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Deck Selection eine Bandmaschine aus. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen einer Bandmaschine“ auf Seite 214.
6. Legen Sie Ihr Band in die Bandmaschine ein.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.



7. (Optional) Wählen Sie Show other projects, um die Namen der Bänder und verknüpften Projekte aller Bins anzuzeigen, die in der aktuellen Sitzung geöffnet wurden.

Da die Mediendateien-Datenbank nicht geöffnet wird, wenn Sie das Avid-System starten, erscheinen nicht automatisch die Bandnamen sämtlicher Mediendateien, die online sind.

Wenn der gewünschte Bandname nicht im Dialogfeld Select Tape erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche Scan for Tapes. Bänder- und Projektnamen werden aufgelistet.

Richtlinien zur Bandbenennung finden Sie unter „Benennen von Bändern“ auf Seite 173.

8. Geben Sie mit einem der folgenden Verfahren einen Bandnamen ein:
   - Wählen Sie den Namen in der Liste im Dialogfeld Select Tape aus, und klicken Sie auf OK.
   - Klicken Sie auf New, wenn das Band nicht in der Liste angezeigt ist. Es erscheint eine neue Zeile für den Bandnamen im Dialogfeld. Geben Sie den neuen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

   Der Bandname wird im Aufzeichnungs-Tool angezeigt.

In der Statusleiste wird eine Meldung angezeigt, dass das System auf das Setzen einer IN-Marke wartet.

9. Setzen Sie mit einer der folgenden Methoden entweder eine IN-Marke oder eine OUT-Marke für den Clip, den Sie loggen möchten:

IN-Marke

- **Wenn die Bandmaschine während des Loggen weiterlaufen soll:** Starten Sie die Bandmaschine. Klicken Sie an der Stelle, an der Sie mit dem Clip beginnen möchten, auf die Schaltfläche Mark IN (in der linken oberen Ecke des Aufzeichnungs-Tools oder unten rechts auf die Schaltfläche Mark IN) bzw. drücken Sie die Taste F4. Die Bandmaschine setzt die Wiedergabe fort.

Wenn Sie die Maschine anhalten möchten, während Sie einen Clipnamen und Kommentare eingeben, siehe „Anhalten einer Bandmaschine während des Loggens“ auf Seite 193.

IN-Marke

OUT-Marke

- **Wenn das Zuspielband zum Start- oder Endpunkt fahren soll:**Fahren Sie das Zuspielband mit der Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool an den Anfangs- oder Endpunkt, und klicken Sie in der rechten unteren Ecke auf Mark IN oder Mark OUT.

Go to IN

Go to OUT

- **Wenn Sie beim Loggen Timecode verwenden möchten:**Wenn das Material an einer bekannten IN-Marke startet oder an einer bekannten OUT-Marke endet, können Sie den Timecode in das Textfeld neben der Schaltfläche Mark IN oder Mark OUT eingeben. Geben Sie anschließend die Marke ein, indem Sie auf die Schaltfläche Go To IN oder Go To OUT klicken, wodurch das Band bis zur Marke vorgespult wird, oder drücken die Eingabetaste (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).

Mark IN and Log

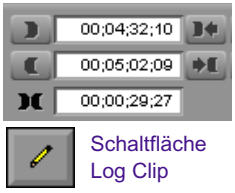
Mark OUT and Log

Nach dem Setzen der Marke ändert sich die Schaltfläche Mark In in die Schaltfläche Mark OUT and Log oder Mark IN and Log, je nachdem, welche Marke Sie zuerst gesetzt haben.

10. (Optional) Geben Sie in die entsprechenden Textfelder einen Clipnamen und Kommentar ein.

11. Um den Log-Vorgang zu beenden, haben Sie folgende Möglichkeiten:

    - **Wenn die Bandmaschine läuft:** Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT and Log, oder drücken Sie F4. Der Clip wird in die Bin geloggt, die Bandmaschine setzt die Wiedergabe fort.
    - **Wenn Sie den verbleibenden Start- oder Endpunkt anfahren möchten:** Suchen Sie mit Hilfe der Bandmaschinensteuerung den Start- oder Endpunkt. Setzen Sie die verbleibende IN- oder OUT-Marke direkt mit Hilfe der Schaltfläche Mark OUT and Log oder Mark IN and Log. Der Clip wird in die Bin geloggt.



Schaltfläche Log Clip

    - **Wenn Sie beim Loggen Timecode verwenden möchten:**Geben Sie in den Timecode-Textfeldern neben dem entsprechenden Symbol einen Timecode für IN und OUT oder die Dauer des Clips ein. Geben Sie anschließend die Marke ein, indem Sie auf die Schaltfläche Go To IN oder Go To OUT klicken, wodurch das Band bis zur Marke vorgespult wird, oder drücken die Eingabetaste (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh). Um den Clip in die Bin zu loggen, klicken Sie in linken oberen Ecke auf die Schaltfläche Log Clip.

    Der Clipname, den das System automatisch nummeriert, wird markiert und kann geändert werden.

12. (Optional) Sie können den Namen ändern, indem Sie im markierten Bereich einen neuen Namen eingeben.

Es wird empfohlen, den Namen sofort zu ändern, da beim Loggen vieler Clips der Inhalt der einzelnen Clips leicht vergessen werden kann. Sie können den angebotenen Clipnamen aber auch übernehmen, mit dem Loggen fortfahren und ihn später in der Bin ändern.

13. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle Clips geloggt haben.

Während des Abspielens des Filmmaterials können Sie Ihre Markierungen direkt und kontinuierlich aktualisieren, indem Sie wiederholt auf das Symbol Mark IN oder Mark OUT klicken, bevor Sie die zweite Markierung einfügen.

Anhalten einer Bandmaschine während des Loggens

Wenn die Bandmaschine beim Loggen von Clips läuft, können Sie das Avid-System anweisen, die Bandmaschine nach dem Setzen einer IN- und einer OUT-Marke automatisch anzuhalten. Solange die Bandmaschine anhält, können Sie für den Clip, den Sie loggen möchten, einen Namen und Kommentar eingeben.

So halten Sie eine Bandmaschine während des Loggens an:

1. Aktivieren Sie im Dialogfeld Record Settings in der Registerkarte General die Option Pause Deck While Logging.
2. Richten Sie die Bandmaschine und das Aufzeichnungs--Tool entsprechend den Angaben unter „Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine“ auf Seite 188 ein.

IN-Marke

OUT-Marke

3. Klicken Sie an der Stelle, an der Sie mit dem Clip beginnen möchten, auf die Schaltfläche Mark IN in der linken oberen Ecke des Aufzeichnungs-Tools, oder drücken Sie die Taste F4. Die Schaltfläche Mark IN ändert sich in die Schaltfläche Mark OUT, die Bandmaschine setzt die Wiedergabe fort.
4. Klicken Sie an der Stelle, an der Sie den Clip beenden möchten, auf die Schaltfläche Mark OUT in der linken oberen Ecke des Aufzeichnungs-Tools, oder drücken Sie nochmals die Taste F4. Die Schaltfläche Mark OUT ändert sich in die Log Clip, die Bandmaschine wird angehalten.
5. Geben Sie in die entsprechenden Felder im Aufzeichnungs-Tool einen Clipnamen und Kommentar ein.

Log Clip

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Log Clip, oder drücken Sie F4.

   Der Clip wird vom System in eine Bin geloggt, die Bandmaschine setzt die Wiedergabe fort.

Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine

Sie können das Aufzeichnungs-Tool verwenden, um Clips von einem Zuspielgerät, das nicht von Avid gesteuert wird, direkt in eine Bin zu loggen. Sie können beispielsweise Clips von einer Kamera oder Bandmaschine loggen, die nicht an das System angeschlossen ist, oder von handschriftlichen oder gedruckten Notizen zu den Log-Informationen eines Bands, das bereits geloggt wurde, aber momentan nicht verfügbar ist.

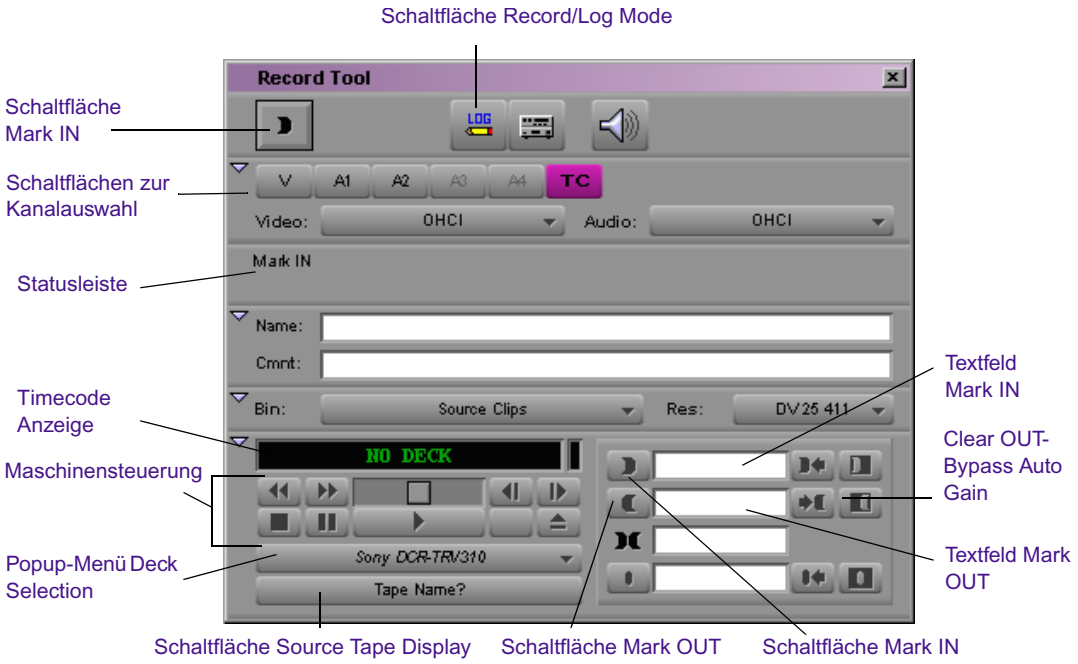
So verfahren Sie zum Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine:

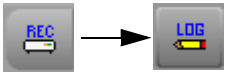
1. Wenn eine Kamera oder Bandmaschine an das System angeschlossen ist, entnehmen Sie ggf. das eingelegte Band.

Bei NTSC-Projekten sollten Sie die Bandmaschine leer lassen, wenn Sie mit dem Aufzeichnungs-Tool loggen. Wenn sich noch ein Band in der Maschine befindet, übernimmt das System das Timecode-Format dieses Bands, unabhängig davon, ob es mit dem gewünschten Timecode-Format übereinstimmt. (Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode gibt es nur in NTSC-Projekten.)

2. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Deck Preferences, um das Dialogfeld Deck Preferences zu öffnen.
3. Bei NTSC-Projekten wählen Sie im Popup-Menü When the deck contains no tape Log As die Option Non-Drop-Frame oder Drop-Frame.
4. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen.
5. Öffnen Sie die Bin, in der Sie die Clips speichern möchten.
6. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.





7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record/Log Mode, bis das LOG-Symbol angezeigt wird.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche Source Tape Display.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.
9. Klicken Sie auf Yes.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.
10. Doppelklicken Sie auf den Namen des Bands im Dialogfeld, oder klicken Sie auf New, und geben Sie den Namen des Bands ein. Klicken Sie auf OK.
11. Wählen Sie die zu loggenden Spuren mit Hilfe der Schaltflächen zur Kanalauswahl aus.
12. Geben Sie die Start- und End-Timecodes in die Textfelder Mark IN- und Mark OUT ein.

13. Klicken Sie auf die Schaltfläche Log Clip.

    Der Clip wird in der Bin geloggt.

Exportieren von Shot Log-Dateien

Sie können eine Shot Log-Datei aus dem Avid Xpress DV-System entweder im Format Tab Delimited oder Avid Log Exchange exportieren, um Anpassungen in einem Texteditor vorzunehmen oder um sie in ein anderes System zu importieren.

So exportieren Sie eine Shot Log-Liste, die auf Clipinformationen in einer Bin basiert:

1. Öffnen Sie die Bin mit den Clips, die Sie exportieren möchten, und wechseln Sie in den Textmodus. Weitere Informationen zur Textansicht finden Sie unter „Textansicht“ auf Seite 341.
2. Klicken Sie auf ein Clipsymbol, um den Clip auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg-(Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf alle weiteren Clips, die Sie exportieren möchten.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As (Windows) bzw. ein Ziel-Dialogfeld (Macintosh) wird angezeigt.
4. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wenn Sie zuvor eine Exporteinstellung für den Export von Shot Log-Dateien erstellt haben, wählen Sie die Einstellung aus dem Popup-Menü Export Setting. Fahren Sie mit Schritt 11 fort.

     Informationen zum Erstellen von Exporteinstellungen finden Sie unter „Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 768.
   - Wenn Sie eine Einstellung erstellen oder ändern möchten, gehen Sie zu Schritt 5.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.
6. Wählen Sie im Popup-Menü Export As entweder Avid Log Exchange oder Tab Delimited aus.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Save As.

   Das Dialogfeld Save Export Setting wird geöffnet.

8. Geben Sie in das Textfeld Setting Name einen Namen ein.

   Der Name der Exporteinstellung wird der Liste der im Dialogfeld Export verfügbaren Formate hinzugefügt.

9. Klicken Sie auf OK.

10. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen im Dialogfeld Export As (Windows) oder dem Ziel-Dialogfeld (Macintosh), aber behalten Sie die vorgegebene Dateinamenerweiterung bei.

11. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus, und klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Kapitel 6

Vorbereiten der Aufzeichnung

Aufzeichnen werden digitale Medien aus Video- oder Audioeingaben erstellt. Bevor Sie mit der Aufzeichnung beginnen Kapitel 7, müssen Sie die im Folgenden beschriebenen vorbereitenden Schritte durchführen:

- Digital Video (DV)
- Auswahl der Einstellungen
- Konfigurieren von Bandmaschinen
- Einrichten des Aufzeichnungs -Tools
- Vorbereiten der Audioeingabe
- Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen

Schlagen Sie vor Beginn der Aufzeichnung im Handbuch *Erste Schritte zu Avid Xpress DV* nach, um sicherzugehen, dass Sie Ihre Geräte, wie z.B. Kamera, Bandmaschine oder DV-Gerät, korrekt angeschlossen haben.

Digital Video (DV)

DV steht für *Digital Video*. Genauer gesagt versteht man darunter digitales Videomaterial, das durch Geräte übertragen wird, die dem IEEE-Standard 1394 entsprechen. Diese Geräte (Kameras, Bandmaschinen, Kabel, Schnittstellen und Bearbeitungspulte) werden auch als FireWire® oder I-Link® bezeichnet.

Über DV-Verbindungen können Sie digitale Daten (Video und Audio) direkt und ohne Verluste von einer DV-Kamera in ein digitales nicht lineares Bearbeitungssystem überspielen. Die DV-Technologie vereinfacht die Übertragung von Filmmaterial von einer Kamera in das Avid Xpress DV-System und bietet qualitativ hochwertiges Video zu einem günstigen Preis.

Das Avid-System nutzt nicht den Standard-OHCI-Treiber von Microsoft, sondern einen eigenen OHCI-Treiber. Wenn Sie ein neues DV-Gerät (Kamera oder Bandmaschine) anschließen, verknüpft das Avid-System das Gerät automatisch mit diesem OHCI-Treiber. Weitere Informationen zum Einbinden eines DV-Geräts finden Sie in den Release Notes zu Ihrem Avid-System. Wie Sie ein DV-Gerät anschließen, lesen Sie im Handbuch *Erste Schritte zu Avid Xpress DV*.

Was ist DV?

Digital Video (DV) ist ein internationaler Standard, der von 10 Unternehmen gemeinsam als ein digitales Videoformat für „Konsumenten“ bereitzustellen.

DV, ursprünglich DVC (Digital Video Cassette) genannt, verwendet ein 1/4-Zoll-Band zur Aufzeichnung von sehr hochwertigem Video in digitaler Form. Die Sample-Rate für dieses Video entspricht der für D-1, D-5 oder Digital Betacam Video (720 Pixel pro Bildzeile). Die Farbinformationen werden jedoch mit dem D-1-Format von 4:1:1 in 525-Zeilen (NTSC) und 4:2:0 in 625-Zeilen (PAL) gesampelt.

Diese Auflösungen erscheinen immer dann, wenn eine Liste mit Auflösungen angezeigt wird (beispielsweise im Popup-Menü Video Resolution des Medienerstellungs-Tools). Die angezeigte Liste hängt davon ab, ob Sie in einem NTSC- oder einem PAL-Projekt arbeiten.

Was ist der IEEE Standard 1394?

IEEE 1394 ist eine international genormte, kostengünstige digitale Schnittstelle, die Unterhaltungs-, Kommunikations- und Computerelektronik in Multimediageräte und -anwendungen für Endverbraucher integriert. IEEE 1394 ist eine internationale Hardware- und Software-Norm zur Übertragung von Daten mit 100, 200 oder 300 Megabit pro Sekunde (Mbit/s). Da es sich um eine digitale Schnittstelle handelt, werden die bei einer Konvertierung digitaler in analoge Daten auftretenden Verluste vermieden.

Was ist OHCI?

Die Open Host Controller Interface-Spezifikation (OHCI) ermöglicht eine genormte Kommunikation mit dem 1394 Bus. Die IEEE 1394-Schnittstelle, die dieser Spezifikation entspricht, kann eine Verbindung zwischen einem Computer und einem DV-Camcorder herstellen, die dem Standard folgt.

Auswahl der Einstellungen

Verschiedene Einstellungen haben eine unmittelbare Auswirkung auf die Aufzeichnung. Überprüfen Sie vor der Aufzeichnung folgende Optionen:

- Allgemeine Einstellungen
- Aufzeichnungseinstellungen

Allgemeine Einstellungen

Zu den allgemeinen Einstellungen gehören die Optionen für Bandformate und Audioinformationen.

So greifen Sie auf die allgemeinen Einstellungen (General Settings) zu:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Doppelklicken Sie auf General.

   Das Dialogfeld General Settings wird eingeblendet.

Tabelle 4 auf Seite 106 beschreibt die General Settings-Optionen.

Aufzeichnungseinstellungen

Die Aufzeichnungseinstellungen enthalten wesentliche Optionen zum normalen Aufzeichnen, zur Mehrfachaufzeichnung, automatischen Aufzeichnung und zum Aufzeichnen in mehrere Mediendateien.

Eine ausführliche Beschreibung der Aufzeichnungseinstellungen finden Sie unter „Aufzeichnungseinstellungen“ auf Seite 226.

Konfigurieren von Bandmaschinen

Mit Hilfe der Einstellungen der Bandmaschinenkonfiguration können Sie Steuerparameter für eine einzelne oder mehrere Bandmaschinen festlegen. Wie bei allen Arten von Einstellungen können Sie mehrere Versionen erstellen, unter denen Sie bei häufigen Änderungen der Hardware-Konfiguration auswählen können.

Einstellungen der Bandmaschinenkonfiguration und globale Einstellungen der Bandmaschinensteuerung erscheinen als separate Elemente in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters.

Einstellungen der Bandmaschinensteuerung

Sie müssen die entsprechenden Hardware-Verbindungen konfigurieren, bevor die Einstellungen der Bandmaschinenkonfiguration wirksam werden. Weitere Information finden Sie im Avid Xpress DV Start-Handbuch.

So konfigurieren Sie eine oder mehrere Bandmaschinen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.

3. Wenn Sie Ihr System zum ersten Mal konfigurieren, klicken Sie auf die Schaltfläche Add Channel, um auf der linken Seite des Dialogfelds Deck Configuration ein neues Kanalfeld hinzuzufügen und automatisch ein Dialogfeld Channel zu öffnen.

4. Wählen Sie je nach Ihrer Systemkonfiguration im Popup-Menü Channel Type eine der folgenden Optionen:

   - **FireWire,** wenn Sie eine DV-Kamera bzw. Bandmaschine über eine FireWire-Verbindung anschließen.
   - **Direct,** wenn Sie eine Bandmaschine direkt über eine serielle Schnittstelle anschließen und einen Transcoder verwenden, um die DV-Daten in Ihr System zu übertragen.

5. Wählen Sie im Popup-Menü Port die Schnittstelle aus, über die Sie die Bandmaschine anschließen möchten:
   - **OHCI**, wenn Sie FireWire als Kanal auswählen.
   - **COM1** oder **COM2**, wenn Sie Direct als Kanal auswählen.

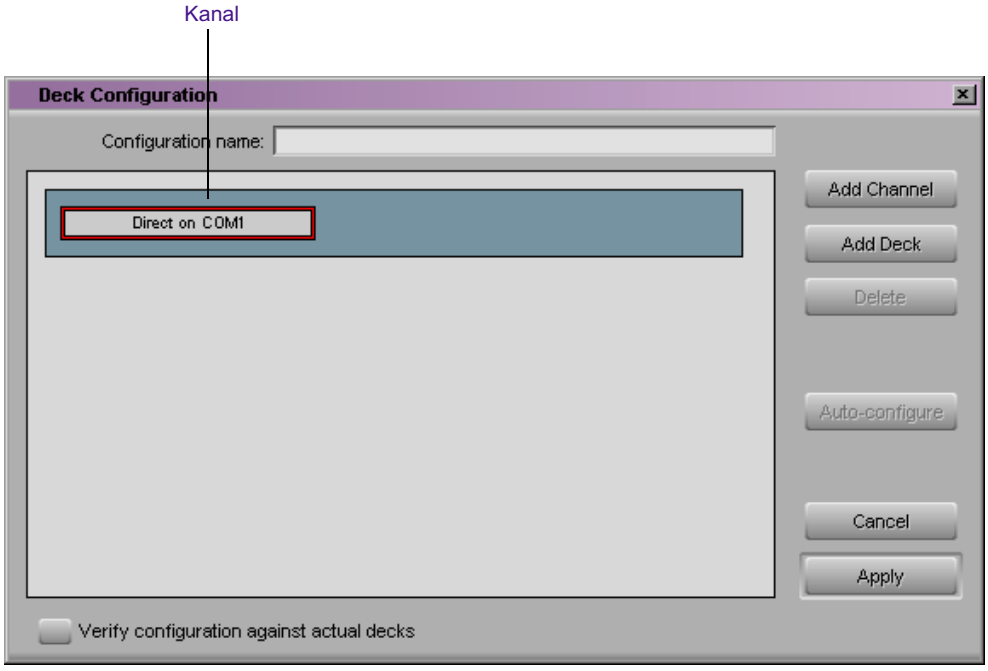
Im Zweifelsfall überprüfen Sie die 9-Pin-Anschlüsse der seriellen Schnittstelle auf der Rückseite des Systems. Wenn die Schnittstellen nicht beschriftet sind, schlagen Sie in der mit Ihrem System gelieferten Hardware-Dokumentation nach.

6. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Channel zu schließen.

   Im eingeblendeten Dialogfeld werden Sie gefragt, ob Sie die Kanäle automatisch konfigurieren möchten.

7. Klicken Sie auf Yes, wenn Sie den Kanal automatisch konfigurieren möchten.

   Ein neuer Kanal wird im Dialogfeld Deck Configuration angezeigt.



Sie können die Channel-Einstellungen jederzeit wieder öffnen und die Optionen ändern, indem Sie auf das Kanalfeld klicken.

8. So fügen Sie eine Bandmaschine oder einen Transcoder hinzu:
   a. Klicken Sie auf Add Deck, um das Dialogfeld Deck Settings zu öffnen.

Wenn bereits eine Bandmaschine an das System angeschlossen ist, können Sie auf die Schaltfläche Auto-configure klicken, um das Dialogfeld Deck Settings zu umgehen und eine automatische Konfiguration mit den Standardeinstellungen vorzunehmen.

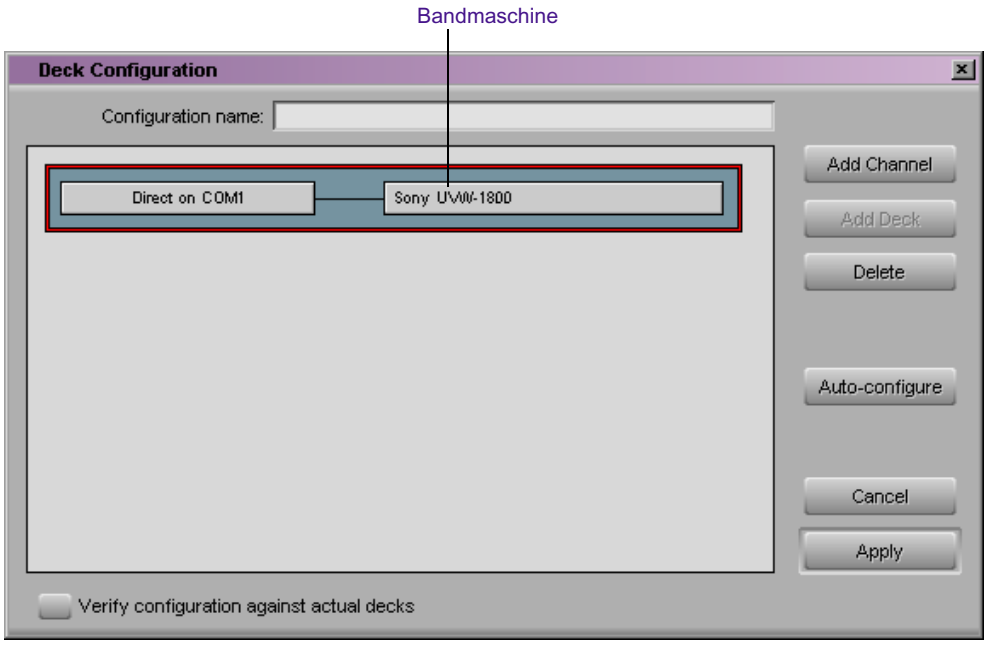
Nicht alle DV-Geräte reagieren auf den Befehl Auto-configure. Aufgrund dieser Einschränkung wählt Auto-configure nur eine allgemeine Geräteeinstellung.

   b. (Optional) Wenn an Ihrem System eine digitale Kamera oder ein Transcoder angeschlossen ist, wählen Sie im Dialogfeld Deck Settings im Popup-Menü Device das passende Gerät aus. Wenn an Ihrem System eine Bandmaschine mit einem Transcoder angeschlossen ist, wählen Sie im Popup-Menü Device die passende Bandmaschine aus.

      Wenn der Transcoder nicht in der Liste aufgeführt ist, wählen Sie Generic und anschließend DVTranscoder.

   c. Wählen Sie die Einstellungen im Hinblick auf das verwendete Gerät. Informationen zu den Bandmaschineneinstellungen finden Sie unter „Optionen für Bandmaschineneinstellungen“ auf Seite 208.

   d. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Deck Settings zu schließen und zum Dialogfeld Deck Configuration zurückzukehren, in dem jetzt die Bandmaschine angezeigt wird.



Sie können das Dialogfeld Deck Settings jederzeit wieder öffnen und die Optionen indem Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf das Feld für die Maschine doppelklicken.

9. Wiederholen Sie Schritt 2 bis 8 für jeden zusätzlichen Kanal bzw. jede zusätzliche Bandmaschine, die Sie konfigurieren möchten.
10. (Optional) Wählen Sie die Option Verify configuration against actual decks, wenn Sie die Bandmaschinenkonfiguration mit den an das System angeschlossenen Geräten vergleichen möchten.

    Das System überprüft die Bandmaschinenkonfiguration, wenn Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf Apply geklickt haben und wenn Sie Avid Xpress DV starten. Wenn die Konfiguration nicht mit der Bandmaschine übereinstimmt, werden Sie in einer Meldung darüber informiert.
11. Geben Sie in das Textfeld Configuration Name einen Namen ein, um die Bandmaschinenkonfiguration zu benennen.

Die neue Bandmaschinenkonfiguration wird in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters angezeigt.

12. Klicken Sie auf Apply, um die Konfiguration zu übernehmen, und schließen Sie das Dialogfeld Deck Configuration.
13. Falls erforderlich, doppelklicken Sie in der Liste Settings des Projektfensters auf Deck Preferences, um globale Steuerungsoptionen für die Bandmaschine einzustellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Festlegen von Bandmaschineneinstellungen“ auf Seite 210.

Löschen von Bandmaschinenkonfigurationen

So löschen Sie eine Bandmaschinenkonfiguration:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.
3. Klicken Sie im Anzeigebereich auf den Namen des aktuell konfigurierten Kanals bzw. der aktuell konfigurierten Bandmaschine.

   Der gesamte Anzeigebereich sollte von einem roten Rahmen umgeben sein.
4. Klicken Sie auf Delete.
5. Klicken Sie auf Apply, um die Änderungen zu bestätigen, und schließen Sie das Dialogfeld.

Optionen für Bandmaschineneinstellungen

So öffnen Sie das Dialogfeld Deck Settings:

- Klicken Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf die Schaltfläche Add Deck.
- Wählen Sie in der Maschinensteuerung des Aufzeichnungs-Tools aus dem Popup-Menü Deck Selection die Option Adjust Deck aus.

  Das Dialogfeld Deck Settings wird geöffnet.

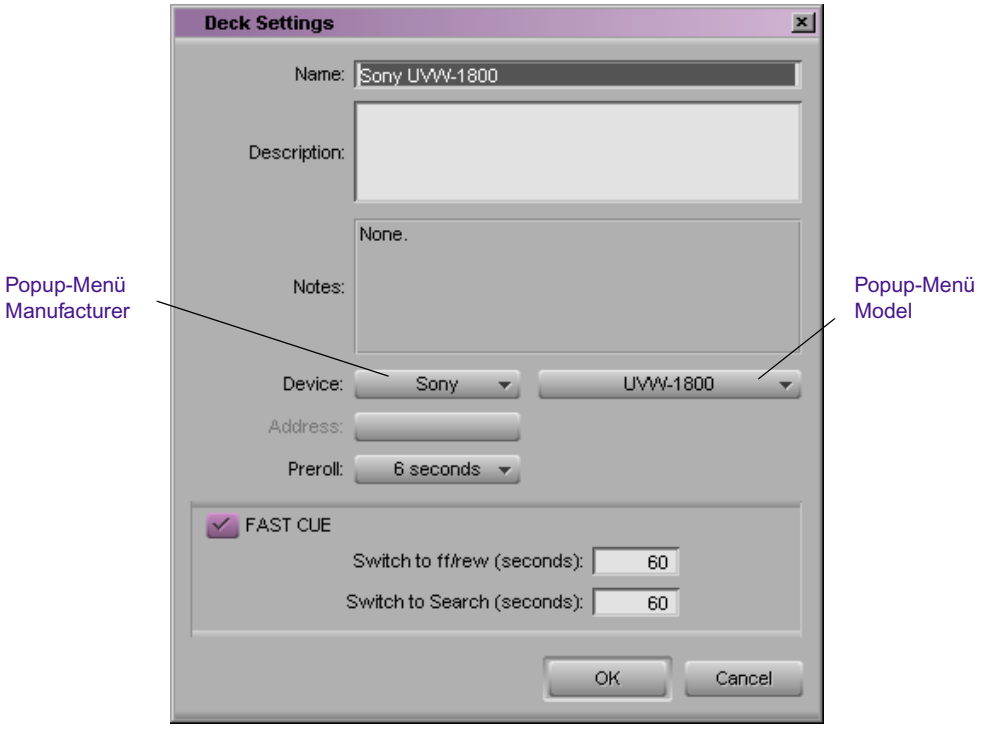


Tabelle 10 beschreibt die Optionen unter Deck Settings.

Tabelle 10 Optionen unter Deck Settings

Option	Unteroption	Beschreibung
Name		Benennen Sie die Bandmaschine. Der Standardname stimmt mit dem Maschinentyp überein.
Beschreibung		Geben Sie Hinweise zur Maschine ein.
Notes		Zeigt von Avid bereitgestellte Konfigurationsinformationen zur ausgewählten Bandmaschine oder zum DV-Gerät. Diese Informationen stehen nicht für alle Bandmaschinen oder Geräte zur Verfügung. Sie können eigene Informationen im Feld Description hinzufügen und anschließend die Konfiguration speichern.
Device		Wählen Sie im Popup-Menü Manufacturer den Hersteller und im Popup-Menü Model das Modell des Geräts. Falls Ihr Gerät nicht in der Liste aufgeführt ist, wählen Sie im Popup-Menü Manufacturer die Option Generic und im Popup-Menü Model den Gerätetyp. Falls während der Wiedergabe laufend die Meldung „Fail to find preroll“ angezeigt wird, wählen Sie im Popup-Menü Model die Option GenericDVBasicDevice-NTSC bzw. GenericDVBasicDevice-PAL.
Address		Nur für Gebrauch mit VLX*i* (siehe VLX*i*-Dokumentation). Wenn Sie die Bandmaschinensteuerung direkt über eine serielle Schnittstelle verwenden, ist diese Option nicht verfügbar.
Preroll		Diese Option gibt an, wie lange (in Sekunden) das Band vorläuft, bevor eine Aufzeichnung oder eine digitale Ausspielung beginnt. Die Standardvorgabe basiert auf dem Typ des Videorecorders (MAZ).
Fast Cue		Diese Option beschleunigt lange Suchprozesse, wenn Ihre Bandmaschine Timecode im Vorlauf- oder Rücklaufmodus lesen kann.

Tabelle 10 Optionen unter Deck Settings (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Switch to ff/rew (seconds): *n*	Wenn diese Option aktiviert ist, schaltet das System auf schnellen Vorlauf oder Rücklauf um, wenn der Ziel-Timecode über die gewählte Sekundenanzahl ab der gegenwärtigen Bandposition hinausgeht. In der Standardeinstellung wechselt die Maschine auf Vorlauf oder Rücklauf, um einen Ziel-Timecode zu erreichen, der mehr als 60 Sekunden entfernt ist. Wenn Ihre Maschine mit hoher Geschwindigkeit läuft, können Sie diesen Wert höher setzen, so dass das System den Schnellsuchlauf nur für lange Suchvorgänge verwendet.
	Switch to Search (seconds): *n*	Wenn diese Option ausgewählt ist, schaltet das System aus dem Vorlauf oder Rücklauf zurück, wenn es sich innerhalb der festgelegten Sekundenanzahl des Ziel-Timecode befindet. Per Vorgabe schaltet das System in den Suchmodus, wenn es sich 60 Sekunden vom Ziel-Timecode entfernt befindet.

Festlegen von Bandmaschineneinstellungen

Bandmaschineneinstellungen sind globale Einstellungen für Grundfunktionen der Bandmaschinensteuerung. Diese Einstellungen gelten für alle an Ihr System angeschlossenen Bandmaschinen unabhängig von der Bandmaschinenkonfiguration. Sie können das Dialogfeld Deck Preferences in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters öffnen.

In Tabelle 11 werden die bei Bandmaschineneinstellungen möglichen Optionen erklärt.

Tabelle 11 Optionen unter Deck Preferences

Option	Beschreibung
When the deck contains no tape Log as	Wählen Sie das Timecode-Format (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame), mit dem Clips geloggt werden sollen, wenn sich kein Band in der Bandmaschine befindet. Ist ein Band eingelegt, verwendet das System automatisch das Timecode-Format auf dem Band.
Allow assemble edit for digital cut	Mit dieser Option können Sie neben den Assemble-Schnitt-Funktionen Ihres Recorders solche Funktionen auch im Digital Cut-Tool verwenden. Wählen Sie diese Option aus, um bildgenaue digitale Ausspielungen schnell aufzuzeichnen, ohne vorher Bänder komplett vorkodieren zu müssen. Weitere Informationen zur digitalen Ausspielung und zur Assemble-Schnitt-Funktion finden Sie in Kapitel 18.
Stop key pauses deck	Diese Option definiert die Funktion der Stopp-Taste (Leertaste) auf der Tastatur. Wählen Sie diese Option aus, um der Leertaste die Funktion der Pause-Taste der Bandmaschine zuzuordnen. Deaktivieren Sie die Option, um der Leertaste die Funktion der Stopp-Taste zuzuordnen. Wenn die Option aktiviert ist und die Köpfe des Videorecorders vom Band abgehoben sind, werden die Köpfe durch Drücken der Leertaste an das Band geführt, und der Recorder wechselt in den Pause-Modus. Mit der Schaltfläche Stop im Aufzeichnungs-Tool werden die Bandmaschinen in jedem Fall gestoppt.
Shuttle holds speed	Wenn diese Option aktiviert ist, ändert sich die Funktionsweise der Shuttle-Taste. Das Band wird dann beim Loslassen der Taste weiter mit konstanter Geschwindigkeit abgespielt, statt zu stoppen.
Stop any paused decks when quitting	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden beim Verlassen der Avid Xpress DV -Anwendung alle angehaltenen Maschinen gestoppt. Durch Auswahl dieser Option wird eine unnötige Abnutzung der Maschinenköpfe vermieden.

Tabelle 11 Optionen unter Deck Preferences (Forts.)

Option	Beschreibung
Poll deck during digital cut	Dies ist die Standardeinstellung. Ist sie ausgewählt, überprüft das Avid Xpress DV-System die Maschine auf den aktuellen Timecode und zeigt diesen im Timecode-Fenster der Maschinensteuerung an. Wenn die Bildqualität der digitalen Ausspielung nachlässt (besonders als Rauschen während Schwarzfilm wahrnehmbar), deaktivieren Sie diese Option, und nehmen Sie die digitale Ausspielung erneut auf. Wenn diese Option deaktiviert ist, blinkt die Schaltfläche Record nicht, und die Timecode-Anzeige in der Bandmaschinensteuerung wird nicht aktualisiert, solange die digitale Ausspielung läuft.
Capture Offset (frames)	Geben Sie die Anzahl der Bilder ein, die als Offset beim Aufzeichnen (Erfassen) dienen sollen. Siehe „DV Capture Offset“ auf Seite 255.
Override Recommended Digital Cut Delay	Wählen Sie diese Option, um eine Verzögerung für die digitale Ausspielung festzulegen. Siehe „Verzögerung der digitalen Ausspielung“ auf Seite 703.
Digital Cut Delay (frames)	Geben Sie die Anzahl der Bilder ein, um die Sie die digitale Ausspielung verzögern möchten.

Einrichten des Aufzeichnungs -Tools

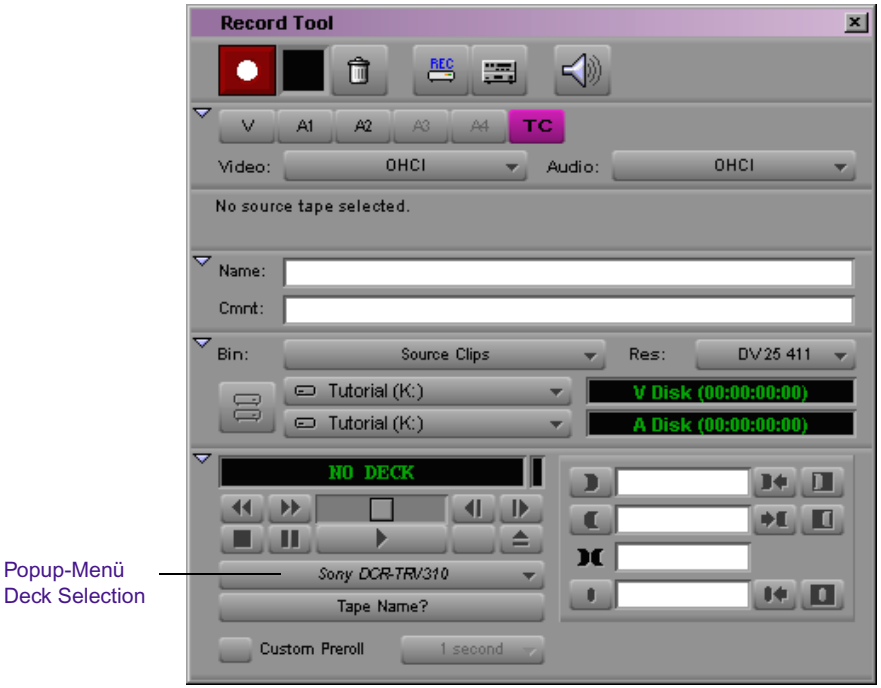
Das Aufzeichnungs-Tool enthält Steuerelemente zum Anfahren, Markieren und Loggen von Filmmaterial und ermöglicht das Festlegen von Aufzeichnungsparametern wie z.B. Ausgangs- und Ziellaufwerken.

Öffnen des Aufzeichnungs-Tools

So öffnen Sie das Aufzeichnungs-Tool:

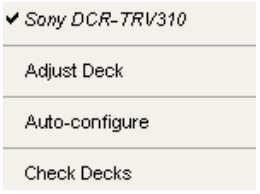
- Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

  Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.



Auswählen einer Bandmaschine

Das Popup-Menü Deck Selection im Aufzeichnungs-Tool enthält eine Liste aller Bandmaschinen und Kameras, die beim Aufrufen des Aufzeichnungs-Tools an das System angeschlossen, eingeschaltet und initialisiert waren. Standardmäßig wird die erste Bandmaschine bzw. Kamera der Liste ausgewählt, es sei denn, alle Bandmaschinen bzw. Kameras sind offline.



So aktivieren Sie die Wiedergabe auf einer verfügbaren Bandmaschine bzw. Kamera:

- Wählen Sie im Popup-Menü den Namen einer zuvor konfigurierten Bandmaschine oder Kamera aus.
- Wählen Sie Auto-configure aus, um automatisch die Standardmaschineneinstellungen für einen Videorecorder zu aktivieren, der momentan an das System angeschlossen ist.

Nicht alle DV-Geräte reagieren auf den Befehl Auto-configure. Aufgrund dieser Einschränkung wählt Auto-configure nur eine allgemeine Geräteeinstellung. Wenn an Ihrem System eine digitale Kamera angeschlossen ist, wählen Sie im Dialogfeld Deck Settings das passende Gerät im Popup-Menü Device aus. Wenn an Ihrem System eine Bandmaschine mit einem Transcoder angeschlossen ist, wählen Sie im Popup-Menü Device die passende Bandmaschine aus.

Wenn Sie vergessen haben, vor dem Aktivieren des Aufzeichnungsmodus eine Bandmaschine oder Kamera einzuschalten oder anzuschließen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, dass die Bandmaschine angeschlossen und eingeschaltet ist.
2. Wählen Sie im Aufzeichnungs-Tool im Popup-Menü Deck Selection den Befehl Check Decks, um die Steuerung der Bandmaschine wiederherzustellen.

Auswählen des Audioeingangs

So wählen Sie den Audioeingang im Aufzeichnungs-Tool:

- Verwenden Sie eine der folgende Optionen im Popup-Menü Audio:
  - Aux
  - Video
  - CD Player
  - Line In
  - Microphone
  - Phone Line
  - OHCI or 1394

Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.

Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Für eine Canopus™-Karte wird 1394 angezeigt.

Anzeigen des Videoeingangs

Der verfügbare Videoeingang wird im Popup-Menü Video angezeigt. Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Wenn Sie eine Canopus-Karte verwenden, erscheint 1394.

Auswählen eines Bands

So wählen Sie ein Zuspielband aus:

1. Legen Sie ein Band in die Bandmaschine ein.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.

2. Bei NTSC-Projekten spielen Sie das Band kurz an, so dass das System das Timecode-Format des Bands (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame) erkennen kann. Andernfalls behält das System das Timecode-Format bei, das im Dialogfeld Deck Preferences eingestellt ist, und lässt das tatsächliche Format des Bands unberücksichtigt. Sie erhalten dann möglicherweise eine Meldung, die ein falsches Band anzeigt.

Beim Drop-Frame-Timecode werden die Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder in der Timecode-Anzeige durch Semikola getrennt. Non-Drop-Frame-Timecode erscheint mit Doppelpunkten. (Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode gibt es nur in NTSC-Projekten.) Weitere Informationen zu Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode finden Sie unter „Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode“ auf Seite 171.

Informationen zu Benennungskonventionen von Bändern finden Sie unter „Benennen von Bändern“ auf Seite 173.

3. Geben Sie mit einem der folgenden Verfahren einen Bandnamen ein:

   - Markieren Sie den Namen in der Liste, die im Dialogfeld Select Tape angezeigt wird, und klicken Sie auf OK.
   - Klicken Sie auf New, wenn das Band nicht in der Liste angezeigt ist. Geben Sie den neuen Namen in das Dialogfeld ein, und klicken Sie auf OK.

Auswählen von Player-Spuren

Sie können die aufzuzeichnenden Spuren des Zuspielbandes auswählen.

So wählen Sie nur die Spuren aus, die aufgezeichnet werden sollen:

- Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltflächen zur Kanalauswahl.

Die Timecode-Spur wird standardmäßig ausgewählt.

Wenn Sie im Aufzeichnungsmodus das Zuspielvideo nicht sehen bzw. das Zuspielaudio nicht hören können, stellen Sie mit Hilfe der Schaltflächen zur Kanalauswahl sicher, dass die richtigen Spuren ausgewählt wurden.

So aktivieren oder deaktivieren Sie alle Spuren gleichzeitig:

- Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf eine der Schaltflächen zur Kanalauswahl.

Auswählen einer Ziel-Bin

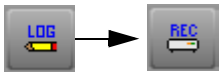
Sie wählen eine Bin als Ziel für die Masterclips aus, die beim direkten Aufzeichnen (on-the-fly) entstehen. Sie können als Ziel auch eine Bin auswählen, die die geloggten Clips enthält, die Sie bei der Mehrfachaufzeichnung Ihres Materials verwenden möchten.

Sie haben folgende Möglichkeiten, eine Ziel-Bin auszuwählen:

- Wählen Sie im Popup-Menü Bin des Aufzeichnungs-Tools eine bestehende Bin aus.

- Aktivieren Sie eine zuvor erstellte Bin, indem Sie im Menü File den Befehl Open Bin auswählen, und öffnen Sie diese dann im Dialogfeld Open Bin.
- Erstellen Sie eine neue Bin, indem Sie im Menü File den Befehl New Bin auswählen. Benennen und öffnen Sie diese dann im Dialogfeld New Bin.

Auswählen der Ziellaufwerke



So wählen Sie die Ziellaufwerke für die aufgezeichneten Medien aus:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Aufzeichnungsmodus befinden. Wenn das Aufzeichnungs-Tool sich im Log-Modus befindet, klicken Sie auf die Schaltfläche Record/Log Mode, um in den Aufzeichnungsmodus zurückzukehren (dies ist an der Beschriftung REC auf der Schaltfläche erkennbar.)
2. Legen Sie fest, ob Audio- und Videospuren auf demselben oder auf getrennten Laufwerken aufgezeichnet werden sollen.
3. Wählen Sie in den entsprechenden Popup-Menüs die gewünschten Ziellaufwerke aus.

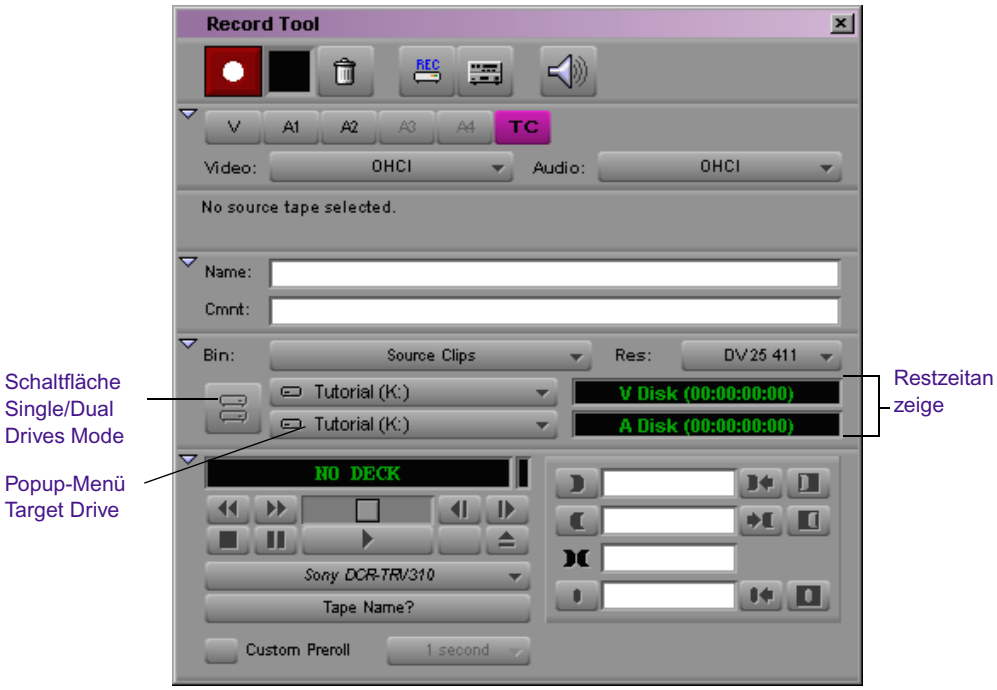
Ansteuern eines einzelnen Laufwerks

Standardmäßig wählt das Aufzeichnungs-Tool für jeden Clip ein einzelnes, gemeinsames Medienlaufwerk zum Aufzeichnen von Video und Audio an. Diese Option ist geeignet, wenn Sie beispielsweise in einer Ein-Halbbild-Auflösung aufzeichnen und die Wiedergabeleistung nicht von Bedeutung ist.

So bestimmen Sie ein einzelnes Ziellaufwerk:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

2. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Single/Dual Drives Mode, bis das Symbol für Single-Drive angezeigt wird.



3. Wählen Sie im Popup-Menü Target Drive das gewünschte Laufwerk aus.

   Das Laufwerk, dessen Name im Menü in Fettschrift angezeigt wird, bietet die meiste Speicherkapazität. Die Restzeit wird anhand der ausgewählten Auflösung berechnet.

Auswählen getrennter Ziellaufwerke für Video und Audio

Durch Ansteuern separater Laufwerke für Video- und Audiospuren kann die Leistung verbessert werden, weil das System nicht alle Informationen unter separaten Adressen auf dem gleichen Laufwerk ablegen muss. Mit dieser Methode können Sie außerdem die Aufzeichnungszeitmaximieren, weil das System Material auf zwei Laufwerken speichert und nicht nur auf einem.

So steuern Sie separate Laufwerke für Audio und Video an:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.
2.
   Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Single/Dual Drives Mode, bis das Dual Drives-Symbol darauf erscheint.
3. Wählen Sie in den beiden Popup-Menüs Target Drive getrennte Laufwerke für Video und Audio aus.

   Die Laufwerksnamen, die in Fettschrift angezeigt werden, bieten die meiste Speicherkapazität. Die Restzeit auf jedem ausgewählten Laufwerk wird anhand der ausgewählten Auflösung berechnet.

Interpretieren der Restzeitanzeige

Sie können die Zahlen in der Restzeitanzeige des Aufzeichnungs-Tools anhand folgender Faktoren interpretieren:

- Jeder aufgezeichnete Clip ist durch das Avid Xpress DV -System auf eine maximale Dateigröße von 2 GB beschränkt. Größere Clips werden mit mehr als einer Mediendatei verbunden.
- Wenn das ausgewählte Laufwerk ausreichend Speicherplatz aufweist, wird bei der Berechnung der im Aufzeichnungs-Tool angezeigten Restzeit davon ausgegangen, dass ein Clip bei der ausgewählten Auflösung 2 GB belegt. Diese Zahl wird, solange die erforderliche Speicherkapazität vorhanden ist, für jeden aufgezeichneten Clip neu angegeben.
- Wenn Sie eine andere Auflösung wählen, wird die Restzeitanzeige entsprechend angepasst.
- Beträgt die freie Kapazität des ausgewählten Laufwerks weniger als 2 GB, nimmt die Restzeit mit jedem aufgezeichneten Clip ab, bis das Laufwerk voll ist.

Weitere Informationen zu Speicheranforderungen finden Sie unter „Speicheranforderungen“ auf Seite 252.

Aufzeichnen in mehrere Mediendateien

Das Aufzeichnen von Video und Audio in mehrere Mediendateien auf mehreren Laufwerken hat folgende Vorteile:

- Sie können längere Clips erstellen, deren Mediendateien ansonsten die maximale Dateigröße von 2 GB überschreiten würden.
- Sie können alle Laufwerke mit der Option Multiple Files gruppieren, wodurch dem System ermöglicht wird, lange Clips, beispielsweise aus einer Satellitenquelle, ohne Unterbrechungen aufzuzeichnen.
- Das System nutzt die Laufwerks-Speicherkapazität effizienter aus, insbesondere beim Aufzeichnen langer Clips.

So zeichnen Sie Video bzw. Audio in mehreren Mediendateien auf:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Media Files.
4. Wählen Sie die Option Record to multiple files.
5. Übernehmen Sie die Standardeinstellung, oder legen Sie im Textfeld Maximum (default) recording time eine andere Obergrenze für die Aufzeichnungszeit fest.

Wenn einer der aufgezeichneten Clips länger als 30 Minuten sein könnte, geben Sie einen höheren Wert in dieses Textfeld ein, da das System sonst die Aufzeichnung nach 30 Minuten abbricht.

6. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die Optionen anzuwenden.
7. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.

8. Zum Aufzeichnen in mehrere Dateien auf verschiedenen Laufwerken wählen Sie im Popup-Menü Target Drive des Aufzeichnungs-Tools den Befehl Change Group.

   Das Dialogfeld Drive Group erscheint.

9. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf mehrere Laufwerke, um diese in die Aufzeichnungssitzung aufzunehmen. Oder klicken Sie auf die Schaltfläche All, um alle Laufwerke auszuwählen.

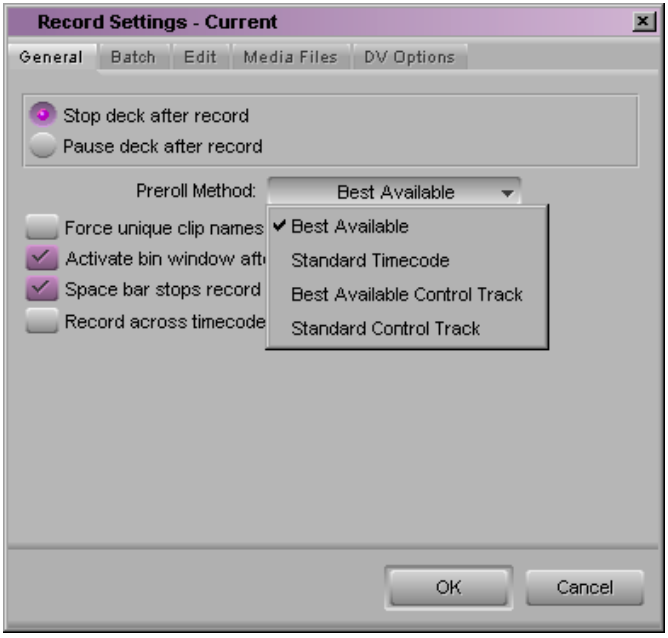
Durch Klicken auf Clear wird die Auswahl aufgehoben. Sie können nur dann auf OK klicken und das Dialogfeld schließen, wenn mindestens ein Laufwerk ausgewählt ist.

10. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die Änderungen zu aktivieren.
11. Fahren Sie mit dem Aufzeichnen fort.

Aus Gründen der Verwaltung von Mediendateien wird mit jedem Clip, der die Maximalgröße von 2 GB überschreitet, mehr als eine Mediendatei verknüpft. Wenn Sie die Timeline des Clips im Player-Popup-Monitor anzeigen, sehen Sie als Folge der separaten Mediendateien auch Trennschnitte. Diese Trennschnitte erscheinen jedoch nicht in der Timeline der Sequenz im Composer-Monitor.

Auswählen der Preroll-Methode

Das Popup-Menü Preroll Method im Dialogfeld Record Settings enthält die folgenden vier Methoden, mit denen Sie die Aufzeichnung effizienter machen können, wenn das Zuspielband Timecode-Sprünge enthält:



- **Best Available:** Das Avid-System überprüft zuerst das Band nach Timecode für die Preroll.
  - Wenn kein oder nicht ausreichend Timecode verfügbar ist, verwendet das System die Kontrollspur für die Preroll.
  - Wenn nicht ausreichend Kontrollspur für die Preroll verfügbar ist, passt das System die angegebene Preroll-Zeit an die verfügbare Dauer der Kontrollspur an.

    Nachdem das System die Preroll an die Einstellung angepasst hat, verwendet es wieder die benutzerdefinierte Preroll-Zeit, bis sie erneut angepasst werden muss.
  - Wenn die angepasste Preroll-Zeit zu kurz für eine Synchronsperre am IN-Punkt ist, wird die Einstellung nicht aufgezeichnet, und das System gibt eine Fehlermeldung aus.

Verwenden Sie diese Methode zum möglichst automatischen Aufzeichnen von Material (ohne viele Benutzereingriffe). Da das System mehrere Versuche für die Preroll verwendet, kann diese Methode etwas langsamer sein, führt aber in den meisten Fällen die Preroll ohne Unterbrechung durch.

- **Standard Timecode:** Das Avid-System verwendet den Timecode, um den Preroll-Punkt zu bestimmen.

  Wenn nicht ausreichend zusammenhängender Timecode vorhanden ist (z.B. bei Timecode-Sprüngen), wird die Einstellung nicht vom System aufgezeichnet und eine Fehlermeldung ausgegeben.

  Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie wissen, dass der Timecode fortlaufend ist oder wenn Sie feststellen wollen, ob Timecode-Sprünge vorhanden sind.

- **Best Available Control Track:** Das Avid-System verwendet die Kontrollspur, um den Preroll-Punkt zu bestimmen.

  - Wenn nicht ausreichend Kontrollspur für die Preroll verfügbar ist, passt das System die angegebene Preroll-Zeit an die verfügbare Dauer der Kontrollspur an.

    Nachdem das System die Preroll an die Einstellung angepasst hat, verwendet es wieder die benutzerdefinierte Preroll-Zeit, bis sie erneut angepasst werden muss.

  - Wenn die angepasste Preroll-Zeit zu kurz für eine Synchronsperre am IN-Punkt ist, wird die Einstellung nicht aufgezeichnet, und das System gibt eine Fehlermeldung aus.

  Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie wissen, dass Timecode-Sprünge vorhanden sind und Sie die Aufzeichnung so stark wie möglich automatisieren wollen. Da das System keinen Timecode verwendet, werden bei Problemen in der Kontrollspur u.U. falsche Bilder aufgezeichnet.

- **Standard Control Track:** Das Avid-System verwendet die Kontrollspur, um den Preroll-Punkt zu bestimmen.

  Wenn die Kontrollspur unterbrochen wird, stoppt das System die Aufzeichnung und gibt eine Fehlermeldung aus.

Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie wissen, dass die Steuerspur fortlaufend ist, oder feststellen möchten, ob Unterbrechungen vorliegen.

So legen Sie die Preroll-Methode fest:

1. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.

2. Wählen Sie im Popup-Menü Preroll Method eine Methode aus.
3. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die Optionen anzuwenden.

Aufzeichnen über Timecode-Sprünge hinweg

Eine vollständige Beschreibung der Verfahren zum Suchen und Ändern von Einstellungen finden Sie unter „Scroll-Liste Settings“ auf Seite 97.

So zeichnen Sie über Timecode-Sprünge hinweg auf:

- Wählen Sie im Dialogfeld Record Settings auf der Registerkarte General die Option Record across timecode breaks. Siehe „Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings“ auf Seite 226.

So zeichnen Sie das gesamte Material ab einem Timecode-Sprung auf:

- Wählen Sie im Dialogfeld Record in der Registerkarte General im Popup-Menü Preroll eine Methode.

  Standardmäßig verwendet das Avid Xpress DV-System die Preroll-Methode Best Available (siehe „Auswählen der Preroll-Methode“ auf Seite 223). Wenn Sie wissen, dass der Timecode Sprünge enthält, können Sie die Methode Best Available Control Track wählen.

Wenn Sie die Option Record across timecode breaks nicht auswählen, benötigt das System ungefähr 1 bis 6 Sekunden ununterbrochenen Timecode nach dem Sprung, um Preroll vor der Aufzeichnung durchzuführen.

Die Option Record across timecode breaks ist besonders bei Mehrfachaufzeichnungen über Timecode-Sprünge nützlich. Sie können diese Option jedoch auch zum manuellen Aufzeichnen einzelner Clips auswählen.

Aufzeichnungseinstellungen

Über die Aufzeichnungseinstellungen legen Sie fest, wie Clips aufgezeichnet werden.

So öffnen Sie das Dialogfeld Record Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Doppelklicken Sie auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.

Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings.

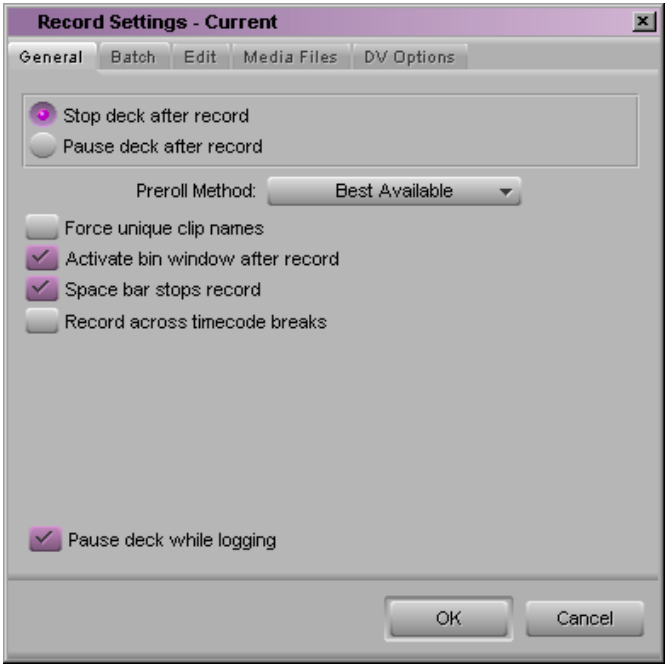


Tabelle 12 beschreibt die Optionen der Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 12 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte General)

Option	Beschreibung
Stop deck after record	Wählen Sie diese Option, wenn nach Beendigung der Aufzeichnung die Bandmaschine angehalten werden soll.
Pause deck after record	Wählen Sie diese Option, wenn nach Beendigung der Aufzeichnung die Bandmaschine zeitweise angehalten werden soll.
Preroll Method	Verwenden Sie eine der vier Methoden aus dem Popup-Menü. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen der Preroll-Methode“ auf Seite 223.
Force unique clip names	Wählen Sie diese Option, wenn das System automatisch einen Clipnamen anhand des Bin-Namens zuweisen und sicherstellen soll, dass dieser oder ein anderer Name, den Sie bestimmen, nicht bereits für ein anderes Objekt in der Bin verwendet wird.
Activate bin window after record	Wählen Sie diese Option, wenn das Avid-System nach Abschluss der Aufzeichnung vom Aufzeichnungs-Tool zu einem Bin-Fenster umschalten soll. Auf diese Weise können Sie sofort mit der Arbeit in der Bin beginnen.
Space bar stops record	Wählen Sie diese Option, wenn Sie mit Hilfe der Leertaste während der Aufzeichnung Clipnamen erstellen wollen. Wenn Sie dann während der Aufzeichnung die Leertaste drücken, hält das System den Aufzeichnungsvorgang an, erstellt aus dem aufgezeichneten Material einen Clip und legt diesen in der aktiven Bin ab.
Record across timecode breaks	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Bereiche mit unterbrochenem Timecode auf einem Band als einzelne Clips aufgezeichnet. Deaktivieren Sie die Option, damit das System die Aufzeichnung anhält und eine Fehlermeldung ausgibt, wenn eine Unterbrechung im Timecode gefunden wird.

Tabelle 12 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte General) (Forts.)

Option	Beschreibung
Pause deck while logging	Wenn diese Option aktiviert ist, hält die Bandmaschine nach dem Setzen einer OUT-Marke beim Loggen von Clips an, so dass Sie Zeit haben, den Clip zu benennen. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Loggen in eine Bin“ auf Seite 188. Deaktivieren Sie diese Option, damit die Kamera oder Bandmaschine weiterläuft, nachdem Sie eine OUT-Marke gesetzt haben.

Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 13 beschreibt die Optionen der Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 13 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Batch)

Option	Beschreibung
Optimize for disk space	Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur die exakte Menge an Material in den Masterclips sowie alle zusätzlichen Handles aufgezeichnet. Bei einer Mehrfachaufzeichnung wird das Band für jeden Masterclip angehalten und eine separate Preroll durchgeführt.
Optimize for batch speed	Ist diese Option aktiviert, beschleunigt das System die Mehrfachaufzeichnung, indem die Bandmaschine zwischen benachbarten Clips weiter vorlaufen kann. Damit diese Operation ausgeführt werden kann, müssen die aneinander grenzenden Clips folgenden Kriterien entsprechen: • Zwischen der OUT-Marke des ersten Clips und der IN-Marke des zweiten Clips dürfen höchstens 5 Sekunden liegen. • Die beiden Clips müssen dieselbe Videoauflösung und Audiorate haben. *Wenn Sie diese Option auswählen, wird u.U. mehr Material als erforderlich aufgezeichnet.*
Switch to emptiest drive if current drive is full	Wenn Sie diese Option auswählen, schaltet das System auf das Medienspeicher-Ziellaufwerk mit dem meisten verfügbaren Speicherplatz, wenn der Speicherplatz des aktuellen Ziellaufwerks während der Aufzeichnung vollständig belegt wird. Das System schaltet um, bevor die Aufzeichnung des Clips gestartet wird, wenn der Clip zu lang ist. Eine vollständige Anleitung finden Sie unter „Mehrfachaufzeichnung von Clips“ auf Seite 279. Wenn Sie diese Option nicht wählen, wird der Aufzeichnungsvorgang abgebrochen, sobald ein Laufwerk voll ist.

Tabelle 13 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Batch) (Forts.)

Option	Beschreibung
Rewind tape when finished	Wenn Sie diese Option auswählen, spult das System die Bänder nach Beendigung der Mehrfachaufzeichnung zurück.
Eject tape when finished	Wenn Sie diese Option ausgewählt haben, wird das Band ausgeworfen, sobald die letzte Einstellung dieses Bands verwendet wurde. Damit wird eine effizientere Arbeitsweise ermöglicht, da Sie andere Aufgaben ausführen können, während das Band in Verwendung ist, aber sofort darauf hingewiesen werden, wenn es nicht mehr benötigt wird.

Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings.

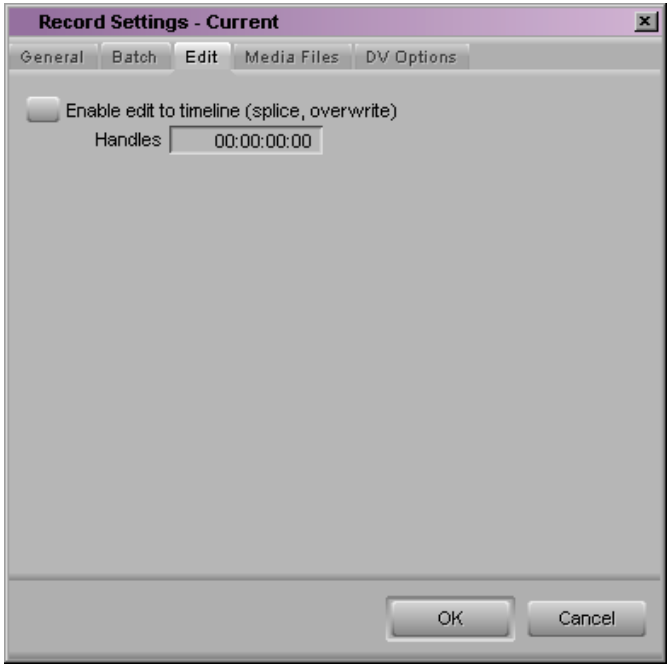


Tabelle 14 beschreibt die Optionen der Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 14 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Edit)

Option	Beschreibung
Enable edit to timeline (splice, overwrite)	Wählen Sie diese Option, damit im Aufzeichnungs-Tool die Schaltflächen Splice-in Edit und Overwrite Edit angezeigt werden.
Handles	Geben Sie an, wie viel Material vor und nach der IN- und OUT-Marke der Clips aufgezeichnet werden soll (nur bei Aufzeichnung in die Timeline).

Registerkarte Media Files unter Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Media Files im Dialogfeld RecordSettings.

Tabelle 15 beschreibt die Optionen der Registerkarte Media Files im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 15 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Media Files)

Option	Beschreibung
Record to a single file, 2 GB limit	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Aufzeichnung angehalten, wenn das aufgezeichnete Material 2 Gigabyte (GB) Speicherplatz auf dem Medienlaufwerk belegt.
Record to multiple files	Wenn diese Option ausgewählt ist, schreibt das System aufgezeichnetes Video- oder Audiomaterial in mehrere Dateien in mehrere Laufwerkspartitionen. Aktivieren Sie diese Option, wenn Clips die maximale Dateigröße von 2 GB überschreiten könnten.
Maximum (default) recording time *n* minutes	Wenn diese Option aktiviert ist, reserviert das System vorab Speicherplatz für die angegebene Anzahl Minuten auf den Laufwerkspartitionen. (Diese Vorbelegung kann zeitaufwendig sein.) Das System führt dieAufzeichnung nur für die angegebene Anzahl Minuten durch. Wählen Sie also keinen zu niedrigen Wert. Der Standardwert ist 30 Minuten.
Segment length *n* minutes	Legen Sie die Länge eines Segments in Minuten fest, oder wählen Sie das Maximum (2 GB).
Switch to emptiest drive when *n* minutes left	Wenn diese Option aktiviert ist, wechselt das System auf ein anderes Speicherlaufwerk, sobald die angegebene Restzeit erreicht ist.

DV Options Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte DV Options im Dialogfeld Record Settings.

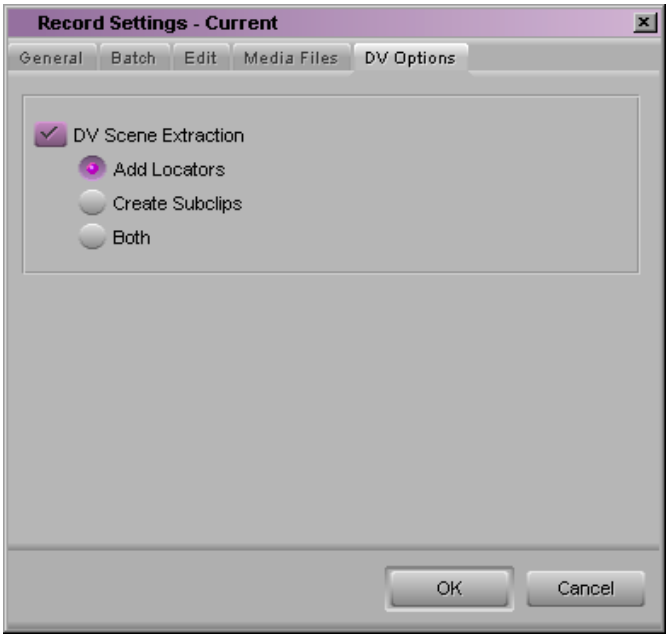


Tabelle 16 werden die Optionen der Registerkarte DV Options des Dialogfelds Record Settings beschrieben.

Tabelle 16 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte DV Options)

Option	Unteroption	Beschreibung
DV Scene Extraction		Wenn Sie diese Option auswählen, können Sie Subclips und Locators automatisch nach der Tageszeitangabe (TOD) im DV-Videoformat erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „DV Scene Extraction“ auf Seite 270.
	Add Locator	Erstellt Locators an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
	Create Subclips	Erstellt Subclips an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
	Both	Erstellt Subclips und Locators an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.

Vorbereiten der Audioeingabe

Avid Xpress DV unterstützt die direkte Eingabe über vier Audiokanäle unter der Bedingung, dass eine digitale Kamera oder Bandmaschine über FireWire angeschlossen und die Sample-Rate auf 32 kHz eingestellt ist. Anderenfalls unterstützt Avid Xpress DV die Audioeingabe über zwei Kanäle. Kanalnummern der Zuspielgeräte werden direkt den gleichen Audiospuren in aufgezeichneten Clips zugewiesen.

Anpassen von Audioprojekteinstellungen

Im Fenster Audio Project Settings können Sie die Zuordnungen für die Spur-zu-Kanal-Ausgabe speichern. Mit dem Audio-Tool können Sie Zuordnungen zwischen Spuren in der Timeline und den Ausgabekanälen erstellen.

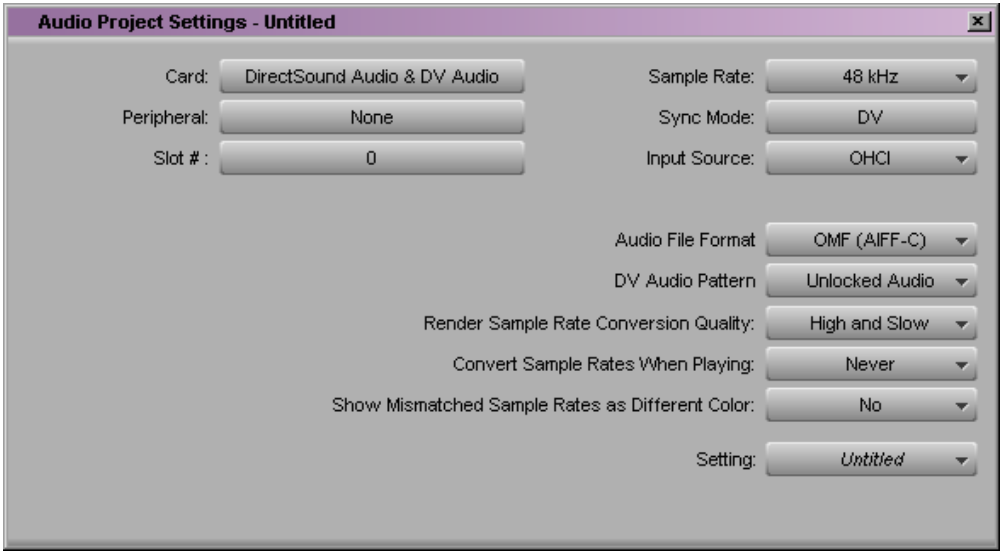
So öffnen Sie das Fenster Audio Project Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Audio Projects.

   Das Fenster Audio Project Settings wird geöffnet.



Manche Elemente im Fenster dienen nur zur Information und können nicht geändert werden. Sie werden in der Tabelle 17 aufgeführt.

Tabelle 17 Audio Project Settings (nur zur Information)

Setting	Beschreibung
Card	Der installierte Audiokartentyp
Peripheral	Der Typ der Peripherie-Audiogeräte, die an das System angeschlossen sind (Audioschnittstelle)
Slot #	Die Nummer des Steckplatzes, in dem die Karte steckt
Sync Mode	Dieser Modus ist entweder auf DV oder Internal eingestellt. Ist ein OHCI-Eingang eingestellt, ist die Synchronisationsoption DV. Für alle anderen Eingänge gilt die Synchronisationsoption Internal.

Die anderen Optionen können Sie anpassen, indem Sie auf die jeweilige Option klicken und im Popup-Menü eine neue Auswahl treffen. Alle vorgenommenen Änderungen werden als Projekteinstellungen gespeichert. Diese Auswahlmöglichkeiten werden in der Tabelle 18 aufgeführt.

Tabelle 18 Audio Project Settings (einstellbar)

Setting	Optionen	Beschreibung
Sample Rate	32 kHz 44,1 kHz 48 kHz	Mit dieser Option stellen Sie die Audio-Sample-Rate für das gesamte System zum Abspielen und Aufzeichnen ein. Die übliche Sample-Rate für DV ist 48 kHz. Die Sample-Rate der meisten führenden Video-Postproduktionshäuser ist 48 kHz. Wählen Sie die Rate entsprechend den Anforderungen Ihrer Firma aus. Informationen zum Ändern der Sample-Rate für einzelne Sequenzen und Audioclips finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 670.

Tabelle 18 Audio Project Settings (einstellbar) (Forts.)

Setting	Optionen	Beschreibung
Input Source	Aux Video CD Player Line In Microphone Phone Line OHCI oder 1394	Hier können Sie die Art des Eingangs wählen: *Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.* *Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Wenn Sie eine Canopus-Karte verwenden, erscheint 1394.*
Audio File Format	(OMF) WAVE, kompatibel mit Windows-Anwendungen (OMF) AIFF-C, kompatibel mit vielen Anwendungen von Drittanbietern, z.B. Pro Tools®	Ermöglicht die Auswahl des Dateiformats für Audio. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen eines Audio-Dateiformats“ auf Seite 240.
DV Audio Pattern	Locked Audio Unlocked Audio	Einige DV-Geräte (Kameras, Transcoder, Bandmaschinen) überprüfen die Einstellung DV Audio Pattern, bevor die Aufzeichnung oder Übertragung beginnt. Geräte, die Locked Audio verwenden, synchronisieren die Audio-Clock präzise mit der Video-Clock. Mit Locked Audio wird in jedem Zyklus der Phasenbeziehung genau die gleiche Anzahl von Audiosamples und Videobilder aufgezeichnet bzw. übertragen. Bei Geräten, die Locked Audio nicht verwenden, kann es zu Ungenauigkeiten von bis zu +/-25 Audio-Samples pro Bild kommen. Avid Xpress DV verwendet immer Locked Audio. Locked Audio funktioniert mit allen Geräten. Einige Geräte überprüfen jedoch die DV Audio Pattern-Einstellung vor der Übertragung oder Aufzeichnung. Sie sollten daher die passenden DV Audio Pattern-Einstellungen für Ihr Gerät vornehmen.

Tabelle 18 Audio Project Settings (einstellbar) (Forts.)

Setting	Optionen	Beschreibung
Input Source	Aux Video CD Player Line In Microphone Phone Line OHCI oder 1394	Hier können Sie die Art des Eingangs wählen: *Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.* *Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Wenn Sie eine Canopus-Karte verwenden, erscheint 1394.*
Audio File Format	(OMF) WAVE, kompatibel mit Windows-Anwendungen (OMF) AIFF-C, kompatibel mit vielen Anwendungen von Drittanbietern, z.B. Pro Tools®	Ermöglicht die Auswahl des Dateiformats für Audio. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen eines Audio-Dateiformats“ auf Seite 240.
DV Audio Pattern	Locked Audio Unlocked Audio	Einige DV-Geräte (Kameras, Transcoder, Bandmaschinen) überprüfen die Einstellung DV Audio Pattern, bevor die Aufzeichnung oder Übertragung beginnt. Geräte, die Locked Audio verwenden, synchronisieren die Audio-Clock präzise mit der Video-Clock. Mit Locked Audio wird in jedem Zyklus der Phasenbeziehung genau die gleiche Anzahl von Audiosamples und Videobilder aufgezeichnet bzw. übertragen. Bei Geräten, die Locked Audio nicht verwenden, kann es zu Ungenauigkeiten von bis zu +/-25 Audio-Samples pro Bild kommen. Avid Xpress DV verwendet immer Locked Audio. Locked Audio funktioniert mit allen Geräten. Einige Geräte überprüfen jedoch die DV Audio Pattern-Einstellung vor der Übertragung oder Aufzeichnung. Sie sollten daher die passenden DV Audio Pattern-Einstellungen für Ihr Gerät vornehmen.

Tabelle 18 Audio Project Settings (einstellbar) (Forts.)

Setting	Optionen	Beschreibung
Render Sample Rate Conversion Quality	High and Slow Balanced Low and Fast	Hier können Sie die Konvertierungsqualität für alle Nicht-Echtzeit-Konvertierungen der Sample-Rate wählen.
Convert Sample Rates When Playing	Always Never	Hier legen Sie fest, ob die Sample-Rate konvertiert werden soll. Wenn Sie die Option Never auswählen, werden die Segmente, die nicht auf die im Fenster Audio Project Settings ausgewählte Sample-Rate eingestellt sind, ohne Ton wiedergegeben. Mit der Option Always wird eine Sample Rate-Konvertierung während der Ausgabe versucht. Auch wenn die resultierende Audioqualität nicht für ein fertiges Projekt verwendbar ist, kann die Option während der Bearbeitung nützlich sein, da Audio auf diese Weise zumindest hörbar ist. Informationen zum Ändern der Sample-Rate für einzelne Sequenzen und Audioclips finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 670.
Show Mismatched Sample Rates as Different Color	Ja No	Hiermit können Sie verschiedene Sample-Raten in der Timeline durch verschiedene Farben darstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbiges Kennzeichnen der Sample-Raten“ auf Seite 580.
Setting		Hier können Sie die Audioprojekteinstellung wählen.

Auswählen eines Audio-Dateiformats

AIFF-C und WAVE-Audio-Mediendateien können nebeneinander in einem Projekt benutzt werden. Die Standardeinstellung des Systems ist OMF(r)-(WAVE-)Audio.

Wählen Sie das AIFF-C-Format bzw. das SDII-Format (nur Macintosh) für alle Audiomedien aus, wenn Mediendateien zur Audionachbearbeitung direkt in ein Pro Tools-System übertragen werden sollen.

Das Audiomaterial wird in folgenden Fällen in dem gewählten Dateiformat geschrieben:

- Aufzeichnen von Audiospuren im Aufzeichnungsmodus
- beim Erstellen von Tonmedien mit dem Audio-Tool
- beim Mischen von Audiospuren mit dem Audio Mix-Tool
- beim Importieren von Dateien über das Dialogfeld Import
- bei der Verwendung eines AudioSuite Plug-In, das neues Zuspielaudio erstellt.

Wenn Sie das Audioformat im Verlauf eines Projekts ändern, werden alle neuen Audio-Mediendateien in dem neuen Format geschrieben. Es gelten jedoch folgende Ausnahmen:

- **Mediendateien, die beim Rendern von Audioeffekten geschrieben werden:** Das System verwendet für einen Übergang das Dateiformat des Materials auf der A-Seite (also des zu Ende gehenden Audios). Wenn die A-Seite einer Audioüberblendung beispielsweise im OMF- (AIFF-C-) Format vorliegt und die B-Seite (nachfolgendes Audio) im OMF- (WAVE-) Format, wird die Datei im OMF- (AIFF-C-) Format gerendert.
- **Audio-Mediendateien, die während der Konsolidierung geschrieben werden:** Mediendateien, die bei diesem Vorgang kopiert oder erstellt werden, behalten ihr ursprüngliches Dateiformat. Weitere Informationen finden Sie unter „Konsolidieren von Medien“ auf Seite 373.

Audio-Tool

Weitere Informationen zu Ausgabeverfahren mit dem Audio-Tool finden Sie unter „Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 688.

Das Audio-Tool bietet Ihnen zusammen mit den Hardware-Audioparametern folgende Möglichkeiten zur Vorbereitung der Eingabe:

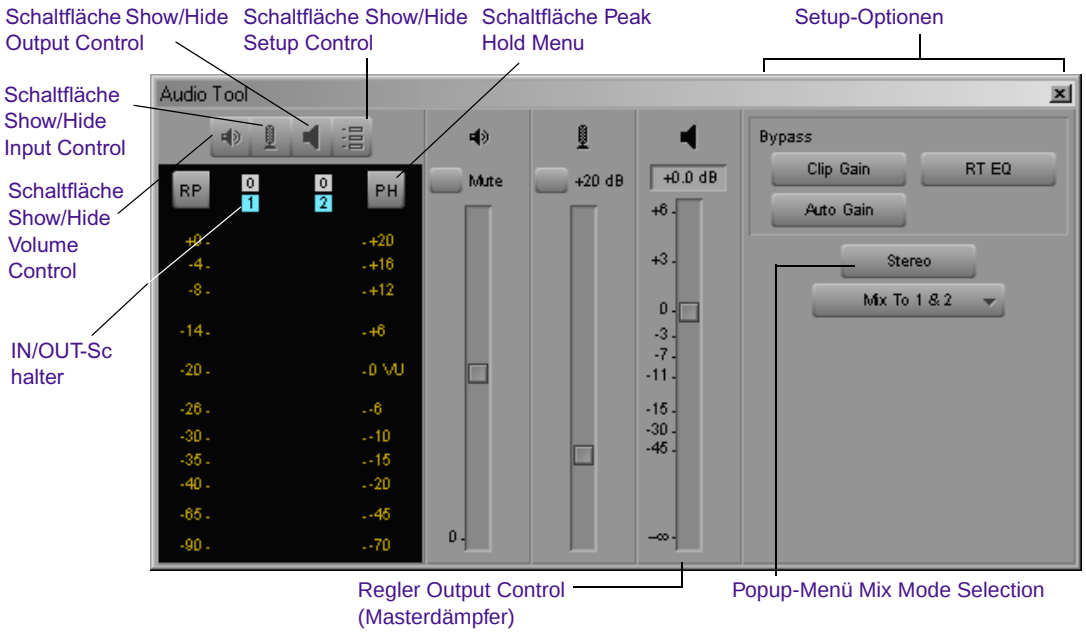
- Prüfen der Einrichtung der Audio-Hardware und ggf. Modifizierung
- Prüfen des Audiopegels vor dem Aufzeichnen

Sie haben folgende Möglichkeiten, das Audio-Tool zu öffnen:

- Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio-Tool.
- Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Audio-Tool.

Audio-Tool-Schaltfläche

Das Audio-Tool wird eingeblendet. Es enthält Pegelanzeigen für zwei oder acht Kanäle, je nachdem, wie Ihr System konfiguriert ist.



Das Audio-Tool enthält die folgenden Komponenten:

- Über die Schaltfläche Show/Hide Volume Control werden ein Lautsprechersymbol, das Mute-Kontrollkästchen und ein Schieberegler zum Einstellen der Lautsprecher- oder Kopfhörerlautstärke aufgerufen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Lautstärke“ auf Seite 583.
- Über die Schaltfläche Show/Hide Input Control werden ein Mikrofon, ein +20dB-Kontrollkästchen und ein Regler aufgerufen, mit dem die globale analoge Audioeingabe erhöht oder gesenkt werden kann.
- Die Schaltfläche Show/Hide Output Control zeigt ein Bedienfeld mit einem einzelnen Regler an, mit dem die globale Audioausgabe erhöht oder gesenkt werden kann.
- Über die Schaltfläche Show/Hide Setup Control wird ein Bedienfeld mit Audioausgabe-Optionen zum Mischen von Spuren und Ignorieren von Audioeffekten und Lautstärkeeinstellungen geöffnet. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 691.
- Mit der Schaltfläche Reset Peak wird die Anzeige des maximalen Spitzenwerts zurückgesetzt. Außerdem wird die Wiedergabe des internen Pegeltons gestoppt.
- Die Schaltflächen In/Out schalten die Messanzeigen für jeden Kanal zwischen Eingangspegeln von einem Zuspielgerät und Ausgangspegeln zu den Lautsprechern und Aufzeichnungsgeräten um. I steht für Input, O für Output.
- Die Schaltfläche Peak Hold Menu ruft ein Popup-Menü auf, in dem Sie Optionen zum Anpassen der Messanzeigen und zur Einstellung und Wiedergabe des internen Kalibrierungstons auswählen können.
- Die digitale Skala links neben der Messanzeige zeigt einen festen Wertebereich zwischen 0 und –90 dB (Dezibel) an, entsprechend dem digitalen Standard zum Messen von Spitzenwerten.
- Die Volume Unit-Skala (analog) rechts neben der Messanzeige zeigt einen Wertebereich an, der den Headroom-Parametern der Audioquelle angepasst werden kann.

- Die Pegelanzeige zeigen die Audiopegel für jeden Kanal wie folgt an:
  - grün bei Werten unter dem Zielbezugspegel (der Standard-Bezugspegel ist -20 dB auf der digitalen Skala)
  - gelb bei Werten im normalen Headroom-Bereich über dem Bezugspegel bis zu rund -3 dB
  - rot bei Spitzenwerten, die sich der Übersteuerung nähern, zwischen -3 dB und 0 (Null) dB
  - Feine grüne Linien unten weisen auf Signale unterhalb des Anzeigebereichs hin.

Anpassen des Bezugspegels

Die Volume Unit- (VU-) Skala rechts der Pegelanzeigen ist eine skalierbare Anzeige, die in Bezug zu der festen linken Digitalskala steht. Sie können die Volume Unit-Skala entsprechend den *Headroom*-Parametern Ihrer Wiedergabegeräte nach oben oder unten anpassen.

So passen Sie die VU-Skala an:

1. Wählen Sie im Popup-Menü PH (Peak Hold) den Befehl Set Reference Level.

   Das Dialogfeld Set Reference Level erscheint.

2. Geben Sie den neuen Wert für den Bezugspegel ein (z.B. -12), und klicken Sie auf OK.

3. Wählen Sie im Popup-Menü PH die Option Calibrate aus.

   Die Volume Unit-Skala wird auf den neuen Bezugspegel verschoben, der in der Digitalskala angezeigt wird.

Anpassen analoger Audioeingangspegel

Die analogen Audioeingangspegel lassen sich mit Hilfe des Audio-Tools überprüfen. Wenn die Eingangspegel zu hoch oder zu tief liegen, müssen Sie entweder den Ausgangspegel Ihres Zuspielsignals oder den Eingangspegel des Audio-Tools anpassen.

Bei digitalen Eingangsquellen können Sie die Eingangspegel nicht anpassen.

So überprüfen Sie analoge Eingangspegel und passen sie an:

1. Klicken Sie im Audio-Tool auf die In/Out-Schalter, um die Kanäle, die Sie zur Eingabe verwenden wollen, zu aktivieren.

   Das Audio-Tool zeigt ein I für Input an.

2. Spielen Sie das Zuspielaudio. Wenn die Aufnahme Referenzton enthält, spulen Sie bis zu dem Ton, und spielen Sie ihn ab.

3. Klicken Sie auf Show/Hide Input Control (das Mikrofonsymbol) im Audio-Tool, um die Input Level-Anzeige aufzurufen.

4. (Optional) Wenn Sie einen Transcoder für Analogeingang verwenden, haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Spielen Sie den Referenzton ab, und stellen Sie zuerst den Ausgangspegel des Wiedergabegeräts und dann den Eingangspegel auf 0 VU ein.
   - Falls am Wiedergabegerät keine Einstellungen vorgenommen werden können, spielen Sie das Material ab, und stellen Sie den Eingangspegel auf 0 VU ein.

5. (Optional) Wenn Sie über ein Mikrofon aufzeichnen und einen höheren Gain-Wert benötigen, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Ziehen Sie den Regler der VU-Pegelanzeige nach unten.

   b. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen +20 dB.

   c. Passen Sie die Lautstärke an der Pegelanzeige Input Control an.

Erstellen von Tonmaterial

Sie können eigene Tonmaterial-Masterclips erstellen, die Sie dann direkt in Sequenzen einarbeiten können.

So erstellen Sie Tonmaterial und Ton-Masterclips:

1. Öffnen Sie eine Bin.

2. Wählen Sie im Audio-Tool im Popup-Menü PH (Peak Hold) die Option Create Tone Media.

   Das Dialogfeld Create Tone Media wird eingeblendet.

3. Stellen Sie die für Ihr Projekt geeigneten Parameter des Kalibrierungstons ein. Sie können auch den Standardpegel für auszugebendes Tonmaterial verwenden, d.h. -20 dB (auf der digitalen Skala) mit einem 1000 Hz-Signal.

Wenn Sie die Frequenz des Tonmaterials auf 0 stellen, erzeugt das System ein Rauschen. Bei dem Wert -777 wird ein höher oder tiefer werdender Testton erzeugt.

4. Wählen Sie die Anzahl Tonspuren, die Sie erzeugen wollen (bis zu 8 Spuren).
5. Wählen Sie in den entsprechenden Popup-Menüs eine Ziel-Bin für den Ton-Masterclip und ein Ziellaufwerk für das Tonmaterial.
6. Klicken Sie auf OK.

   Innerhalb weniger Sekunden wird die Mediendatei erstellt und ein Masterclip in der Ziel-Bin angezeigt. Der Standard-Name entspricht den von Ihnen ausgewählten Optionen. Sie können den Namen durch Eingeben eines neuen Namens ändern.

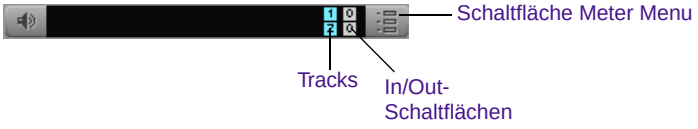
Audio-Pegelanzeigen in der Timeline

Mit den Audio-Pegelanzeigen in der Timeline können Sie Audiopegel anzeigen, ohne das Audio-Tool zu öffnen. Die Audio-Pegelanzeige zeigt zwei Audiokanäle.

So zeigen Sie Audio-Pegelanzeigen in der Timeline an:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Meter Menu, und wählen Sie im Popup-Menü Show Audio Meters.

  Die Audio-Pegelanzeigen werden in der Timeline angezeigt.



Wenn sich eine Sequenz in der Timeline befindet und Sie die Schaltfläche Play drücken, zeigt die Audio-Pegelanzeige die Audiopegel der Audiospuren in der Sequenz an.

Sie können die Lautstärke von Lautsprechern oder Kopfhörern anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Lautstärke“ auf Seite 583.

Wenn die Audio-Pegelanzeige ausgeblendet ist, stehen zusätzliche verknüpfbare Schaltflächen zur Verfügung. Weitere Informationen zum Zuweisen von Schaltflächen finden Sie unter „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157

Menü Meter

Die Optionen im Menü Meter entsprechen den Optionen im Audio-Tool.

So passen Sie die Audio-Pegelanzeige an:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Meter Menu, und wählen Sie im Popup-Menü eine der Optionen, die in Tabelle 19 beschrieben werden.

Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter „Audio-Tool“ auf Seite 241.

Tabelle 19 Optionen im Menü Meter

Option	Beschreibung
Hide Audio Meters/Show Audio Meters	Zeigt Audio-Pegelanzeigen in der Timeline an.
Peak/Hold	Zeigt den höchsten Pegelwert für kurze Zeit in der Pegelanzeige an.
Infinite Hold	Zeigt den höchsten Pegelwert für unbegrenzte Zeit in der Pegelanzeige an.
Reset Peak	Löscht alle Werte aus der Pegelanzeige.
Set Reference Level	Öffnet das Dialogfeld Set Reference Level. Hier können Sie den standardmäßigen Audiobezugspegel ändern.
Set Calibration Tone	Öffnet das Dialogfeld Set Calibration Tone. Hier können Sie die abzuspielende Tonfrequenz auswählen.
Play Calibration Tone	Spielt einen Kalibrierungston ab. Klicken Sie in die Timeline, um den Kalibrierungston zu beenden.
Create Tone Media	Öffnet das Dialogfeld Create Tone Media.
Channels 1&2[a]	Zeigt die Spuren 1 und 2.
Channels 3&4[1]	Zeigt die Spuren 3 und 4.

a. Wenn Sie in Ihrem Projekt eine 32-kHz-Sample-Rate verwenden und ein DV-Gerät anschließen, sind vier Audiokanäle möglich. Die Audio-Pegelanzeige in der Timeline kann nur zwei Kanäle gleichzeitig anzeigen. Sie können wählen zwischen Channels 1&2 oder Channels 3&4.

Überprüfen von Audiopegeln im Konsolenfenster

Nachdem Sie Audio über das Audio-Tool abgespielt haben, können Sie im Konsolenfenster eine Liste mit präzisen Informationen über Spitzenwerte anzeigen.

So prüfen Sie Spitzenwerte im Konsolenfenster:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Audio-Tool wird geöffnet.

Spitzenwert löschen Schaltfläche

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Reset Peak, um die Systemaufzeichnung der letzten Spitzenwerte zu löschen.
3. Spielen Sie eine Sequenz ganz oder teilweise ab.
4. Nach dem Abspielen des Audios öffnen Sie das Konsolenfenster, indem Sie im Menü Tools die Option Console auswählen.
5. Geben Sie in die Befehlszeile der Konsole **`DumpMaxPeaks`** ein.
6. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

   Eine Liste von Spitzenwerten erscheint im Konsolenfenster.

Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen

Wenn das Avid Xpress DV -System Video aufzeichnet und speichert, werden Komprimierungstechniken verwendet, die sich auf die Größe der resultierenden Dateien und die Auflösung der darin enthaltenen Bilder auswirken.

Bildschirmauflösung

Die Bildschirmauflösung von Avid Xpress DV ist für NTSC und PAL unterschiedlich.

- Die NTSC-Auflösung beträgt 720 x 480 nicht quadratische Pixel, die das gesamte aktive Video abdecken. Dies umfasst außerdem 10 Zeilen Blanking oder vertikalen internen Timecode (VITC) pro Bild (5 Zeilen pro Halbbild).
- Die PAL-Auflösung beträgt 720 x 576 nicht quadratische Pixel, die das gesamte aktive Video abdecken. Dies umfasst außerdem 16 Zeilen Blanking oder Vertikalintervall-Timecode (VITC) pro Bild (8 Zeilen pro Halbbild).

Auflösungen für Digital Video

Avid Xpress DV verwendet folgende Digitalformate:

- DV 25 4:1:1 für NTSC
- DV 25 4:2:0 für PAL

Diese Auflösungen werden zusammen mit anderen Avid-Auflösungen in jeder Auflösungsliste angezeigt. Die angezeigte Liste hängt davon ab, ob Sie in einem NTSC- oder einem PAL-Projekt arbeiten.

Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken

Im Dialogfeld Media Creation können Sie die Videoauflösung festlegen und Laufwerke zum Aufzeichnen, Erstellen von Titeln, Importieren, Durchführen von Audio- und Video-Mixdowns sowie zum Erstellen von Bewegungseffekten auswählen. Da Medien sehr umfangreich sind, können Sie auch das System- und das Avid-Laufwerk aus der Liste der Speicherorte entfernen und so die Medien auf anderen Laufwerken speichern, auf denen reichlich Speicherplatz vorhanden ist.

Zum Auswählen der Laufwerke, auf denen die Medien gespeichert werden sollen, können Sie auch andere Tools und Dialogfelder in Avid Xpress DV verwenden.

So wählen Sie Laufwerke im Dialogfeld Media Creation:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Media Creation.

Stattdessen können Sie auch im Menü Tools den Befehl Media Creation wählen.

   Das Dialogfeld Media Creation wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Drive Filtering.

   Sie können das Laufwerk, auf dem sich Ihr Betriebssystem befindet, und das Laufwerk mit der Avid Xpress DV-Anwendung aus der Liste der verfügbaren Laufwerke entfernen. Auf diese Weise können Sie Medien ausschließlich auf Laufwerken mit ausreichendem Speicherplatz ablegen.

4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

   - **Filter Out System Drive:** Ausschließen des Laufwerks, auf dem sich das Betriebssystem befindet.
   - **Filter Out Launch Drive:** Ausschließen des Laufwerks, auf dem sich Avid Xpress DV befindet.

Das Laufwerk oder die Laufwerke, die Sie hier auswählen, werden in den übrigen Registerkarten des Dialogfelds Media Creation nicht als mögliche Speicherorte für Ihre Medien angezeigt. Die einzigen Dialogfelder innerhalb der Anwendung, in denen sie noch ausgewählt werden können, sind Import, Export und Relink.

5. Klicken Sie auf die Registerkarte für den Bereich, in dem Sie arbeiten wollen.

6. Wählen Sie ein Videolaufwerk und ein Audiolaufwerk. Sollen Video und Audio auf demselben Laufwerk gespeichert werden, klicken Sie auf die Schaltfläche Single/Dual Drives Mode, bis nur ein Popup-Menü für ein einzelnes Laufwerk erscheint.

Das Laufwerk, auf dem der meiste Speicherplatz zur Verfügung steht, erscheint in Fettschrift.

7. (Optional) Wenn Sie mit der Registerkarte Record arbeiten, können Sie eine Gruppe von Laufwerken auswählen. Wählen Sie im unteren Teil des Popup-Menüs Video Drive oder Audio Drive den Befehl Change Group. Weitere Informationen zum Auswählen einer Laufwerksgruppe finden Sie unter „Aufzeichnen in mehrere Mediendateien“ auf Seite 221.

Da Titel und Bewegungseffekte keinen Ton enthalten, können Sie auf den Registerkarten Titles und Motion Effects nur ein Videolaufwerk auswählen.

8. Wenn die Auswahl der Laufwerke für alle Registerkarten im Dialogfeld Media Creation und für die gesamte Anwendung gelten soll, klicken Sie auf Apply to All.

   Die ausgewählten Video- und Audiolaufwerke erscheinen dann auf sämtlichen Registerkarten des Dialogfelds Media Creation und in allen anderen Situationen bei der Arbeit mit der Anwendung, in denen Laufwerke ausgewählt werden müssen.

Die Einstellungen werden erst gespeichert, nachdem Sie auf OK geklickt haben.

9. Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern.

Speicheranforderungen

Avid Xpress DV speichert etwa 3,5 Megabyte pro Sekunde, 216 Megabyte pro Minute und 13 Gigabyte pro Stunde (Schätzwerte).

Kapitel 7

Aufzeichnen

Beim Aufzeichnen wird Zuspielmaterial auf Videobändern oder digitalen bzw. Audioeingängen in Masterclips mit Referenzinformationen umgewandelt. Gleichzeitig erzeugen Sie verknüpfte Mediendateien, die das digitale Audio und Video enthalten. Nach dem Vorbereiten der Aufzeichnungs-Tools (siehe Kapitel 6) können Sie das Zuspielmaterial wie in den folgenden Abschnitten beschrieben aufzeichnen:

- Vorbereiten zum Aufzeichnen
- Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren
- DV Capture Offset
- Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen
- DV Scene Extraction
- Aufzeichnen von Audio von einer Musik-CD
- Aufzeichnen in der Timeline
- Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips
- Erneutes Aufzeichnen des Materials
- Andere Aufzeichnungsfunktionen

Vorbereiten zum Aufzeichnen

Befolgen Sie abhängig von Ihren Anforderungen und der gewählten Aufzeichnungsmethode folgende Richtlinien zur Bearbeitung dieses Kapitels:

- Wenn Sie Clipnamen und Kommentare direkt (On-The-Fly) hinzufügen möchten, während Sie aufzeichnen, lesen Sie „Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren“ auf Seite 255.
- Wenn Sie keine Logs haben und sofort mit dem Aufzeichnen beginnen möchten, lesen Sie „Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen“ auf Seite 259.
- Wenn Sie Video in mehrere Mediendateien auf verschiedenen Laufwerken aufzeichnen möchten, lesen Sie „Aufzeichnen in mehrere Mediendateien“ auf Seite 221.
- Wenn Sie bereits Logs in eine Bin eingegeben haben und den Aufzeichnungsvorgang durch Wiedergabe mit einer Avid-gesteuerten Bandmaschine automatisieren möchten, lesen Sie „Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips“ auf Seite 278.
- Wenn Sie gelöschte Medien erneut aufzeichnen möchten oder Sequenzen importiert haben, die keine verknüpften Mediendateien aufweisen, lesen Sie „Erneutes Aufzeichnen des Materials“ auf Seite 281.
- Wenn Sie noch keine Bin-Struktur für Ihr Projekt vorbereitet haben (siehe „Verwalten von Ordnern und Bins“ auf Seite 89), sollten Sie vor dem Aufzeichnen folgende Tipps berücksichtigen:
  - Sie können für jedes Zuspielband eine eigene Bin erstellen. Durch diese Methode wird das System nicht durch große Bins verlangsamt; jede Bin wird zur besseren Organisation mit einem Zuspielband verknüpft, und die erneute Aufzeichnung wird vereinfacht.
  - Sie können die Bin nach dem Band benennen, so dass das System beim automatischen oder direkten Aufzeichnen ohne Angabe eines Bandnamens jeden Clip automatisch nach der Bin (bzw. dem Band) benennt und sie zur eindeutigen Kennzeichnung der Reihe nach nummeriert.

Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren

Die Anmerkungsfunktion ermöglicht es Ihnen, beim Aufzeichnen eines Clips Namen und Kommentare einzugeben. Die Informationen werden in den Namens- und Kommentarspalten in der Bin gespeichert. Sie können beispielsweise Kommentare zum Clip oder Bearbeitungshinweise hinzufügen.

So fügen Sie Clipnamen und Kommentare direkt hinzu:

1. Beginnen Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aufzeichnung eines Clips mit der Eingabe des Clipnamens.

   Das Fenster Annotate wird geöffnet, in dem Sie den Text während der Eingabe sehen können.

2. Beenden Sie die Eingabe des Clipnamens mit der Tabulatortaste, und geben Sie Kommentare ein.

Sie können den Text erst nach der Aufzeichnung überarbeiten, aber Sie können mit der Rücktaste Text löschen und ersetzen.

DV Capture Offset

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie den zu erfassenden DV-Stream gegen den Timecode verschieben, der den einzelnen Bildern während der Aufzeichnung (Erfassung) zugewiesen wurde. Dieses als Offset bezeichnete Verfahren wird nur in Transcoder-Konfigurationen und in Konfigurationen verwendet, bei denen der DV-Stream keinen Timecode in die eingehenden DV-Bilder kodiert. Die Option DV Capture Offset ist hauptsächlich für Konfigurationen vorgesehen, bei denen ein DV-Gerät über einen RS-422-Controller gesteuert und der DV-Stream über ein FireWire-Kabel aufgezeichnet (erfasst) wird. Weitere Informationen finden Sie unter Abb. 1.

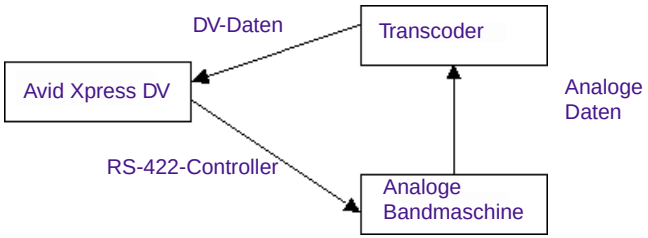


Abb. 1 Steuerung einer DV-Gerätekonfiguration über RS-422

Die Funktion DV Capture Offset kann auch in einer Konfiguration verwendet werden, bei der der DV-Stream über ein FireWire-Kabel aufgezeichnet (erfasst), der Timecode des Masterclips jedoch nicht über einen RS-422-Controller empfangen wird. Wenn Sie die Funktion DV Capture Offset in dieser Konfiguration einstellen, kann es in Abhängigkeit von der Anzahl der beteiligten Geräte zu unterschiedlichen Ergebnissen kommen. Weitere Informationen finden Sie unter Abb. 2.

Abb. 2 FireWire-Konfiguration ohne Timecode

Dieser Offset wird nicht für Konfigurationen verwendet, bei denen ein DV-Gerät über FireWire gesteuert und der DV-Stream aufgezeichnet (erfasst) wird. Diese Konfiguration, bei der die DV-Bilder den kodierten Timecode enthalten, sehen Sie in Abb. 3.

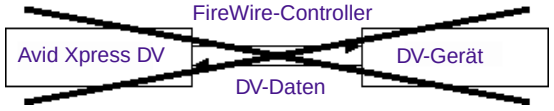


Abb. 3 FireWire-Konfiguration mit kodiertem Timecode

Die möglichen Werte für DV Capture Offset liegen in Avid Xpress DV zwischen -6 und 24 Bildern, wobei der Standardwert 0 ist. Um die Funktion DV Capture Offset zu verwenden, führen Sie mehrere Aufzeichnungen (Erfassungen) bei einem Wert von 0 für DV Capture Offset durch und merken sich das erste Bild des Masterclips für jeden Clip. Wenn das erste Bild des Masterclips nicht den Erwartungen entspricht, können Sie diese Abweichung mit Hilfe von DV Capture Offset ausgleichen.

Abb. 4 zeigt beispielsweise eine über einen RS-422-Controller gesteuerte Aufzeichnung (Erfassung), bei der der Timecode für die Aufzeichnung (Erfassung) über einen RS-422-Controller eingeht. Das erste Bild des Masterclips ist das sechste Bild auf dem Band, von der IN-Marke an gerechnet.

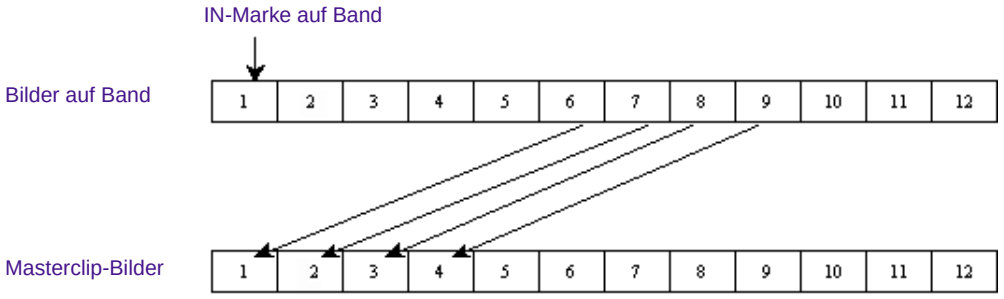


Abb. 4 Aufzeichnen (Erfassen) ohne Offset

Dieses Verhalten können Sie ausgleichen, indem Sie den Wert für DV Capture Offset auf -6 Bilder einstellen. Dies sollte zu einer bildgenauen Aufzeichnung (Erfassung) führen. Die Ergebnisse hängen jedoch vom Verhalten Ihres Geräts ab. Wenn es beim Senden von Streams über ein FireWire-Kabel zu Unregelmäßigkeiten kommt, wirken diese sich auch auf die Bildgenauigkeit beim Aufzeichnen (Erfassen) aus. Siehe Abb. 5.

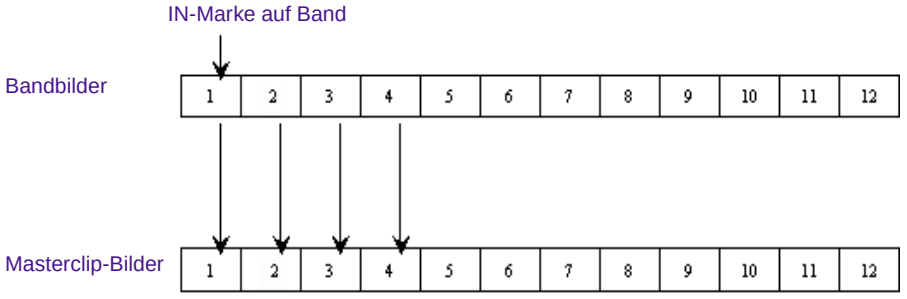
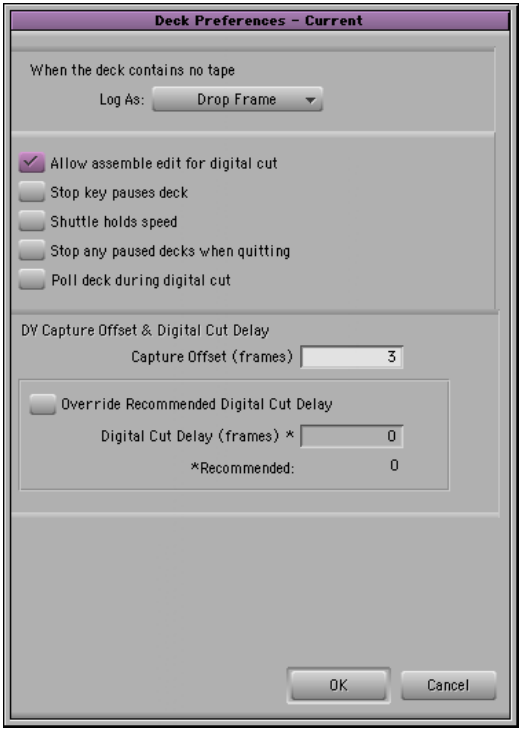


Abb. 5 Aufzeichnen (Erfassen) mit Offset

So führen Sie einen Offset der Sequenz für die Erfassung durch:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Doppelklicken Sie auf Deck Preferences.

   Das Dialogfeld Deck Preferences wird angezeigt.



3. Bestimmen Sie den ungefähren Offset, und geben Sie den Offset-Wert in das Textfeld Capture Offset (frames) ein.
4. Klicken Sie auf OK.
5. Zeichnen Sie das Material auf. Siehe „Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen“ auf Seite 260 und „Direkte Aufzeichnung“ auf Seite 263.
6. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis der gewünschte Offset erreicht ist.

Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen

Wenn Sie Material aufzeichnen, ohne vorher Log-Informationen in eine Bin eingegeben zu haben, erstellt das System Clips und damit verbundene Mediendateien direkt beim Aufzeichnen. Diese Art der Aufzeichnung erfordert ein manuelles Anfahren des Zuspielmaterials mit einer Avid-gesteuerten Bandmaschine unter Verwendung der Steuerelemente im Aufzeichnungs-Tool.

Es gibt mehrere Methoden zum gleichzeitigen Aufzeichnen und Loggen:

- **Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke.** Bei dieser Methode können Sie die exakten Timecode-Stellen für den Anfang und das Ende der Aufzeichnung festlegen. Sie können auch nur eine IN- oder eine OUT-Marke bestimmen und die andere direkt eingeben. Diese Vorgehensweisen werden unter „Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen“ auf Seite 260 beschrieben.
- **Direkte Aufzeichnung.** Diese Methode ist einfacher als das Setzen von Markierungen, aber auch weniger präzise. Sie benutzen hierzu die Bandmaschinensteuerung des Aufzeichnungs-Tools zum manuellen Anfahren, Abspielen und Anhalten des Zuspielmaterials während der Aufzeichnung. Diese Vorgehensweisen werden unter „Direkte Aufzeichnung“ auf Seite 263 beschrieben.

- **Automatisches Aufzeichnen.** Diese Methode erfordert den geringsten Arbeitsaufwand, benötigt jedoch eine längere Aufzeichnungszeit und mehr Speicherkapazität. Jedes Originalband wird von einem Cue-Punkt in der Nähe des Anfangs abgespielt und bis zum Ende aufgezeichnet, wobei das System jeden Clip automatisch benennt und in die Bin übernimmt. Diese Vorgehensweisen werden unter „Automatisches Aufzeichnen“ auf Seite 266 beschrieben.

Zusätzliche Verfahren, die Sie beim gleichzeitigen Aufzeichnen und Loggen verwenden können, werden unter folgenden Themen beschrieben:

- „Aufzeichnen von einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine“ auf Seite 268
- „Aufzeichnen mit Tageszeit-Timecode“ auf Seite 269

Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen

Das Aufzeichnen von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke gestattet es Ihnen, die Anfangs- und Endpunkte der Aufzeichnung exakt zu bestimmen. Sie brauchen nur eine IN- oder OUT-Marke zu bestimmen, und das System gibt die andere Marke direkt (On-The-Fly) ein.

Diese Methode empfiehlt sich in folgenden Fällen:

- wenn Log-Dateien zwar in geschriebener oder gedruckter Form, aber nicht einem geeigneten Format für den Schnellimport in das System vorliegen
- wenn die IN- und OUT-Marken unpräzise sind und auf Genauigkeit überprüft werden müssen
- wenn Sie das Zuspielmaterial so gut kennen, dass Sie den Timecode für die IN-Marke, die OUT-Marke oder beide schnell und präzise abschätzen können

Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke.

So führen Sie eine Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke durch:

IN-Marke

OUT-Marke

1. Fahren Sie den Anfang des aufzuzeichnenden Clips an, und setzen Sie eine IN-Marke.
2. Fahren Sie das Band vor, und setzen Sie die OUT-Marke, oder setzen Sie die OUT-Marke direkt, wenn Sie die Aufzeichnung stoppen.

Record

3. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record.
4. Das Aufzeichnungs-Tool spult das Band automatisch zum Preroll-Punkt vor der IN-Marke des Clips zurück, und das Band wird abgespielt. Das Kästchen rechts neben der Schaltfläche Record blinkt rot, und in der Statusleiste wird angezeigt, dass das System aufzeichnet.
5. Während der Aufzeichnung können Sie einen Clipnamen oder Kommentare zum Clip eingeben.

Wenn die OUT-Marke des Clips erreicht ist oder Sie erneut auf die Schaltfläche Record klicken, wird die Aufzeichnung gestoppt, und das System erstellt einen neuen Clip in der Bin.

Setzen beider Marken

So führen Sie eine Aufzeichnung durch Setzen einer IN- und einer OUT-Marke durch:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie die erforderlichen Aufzeichnungseinstellungen entsprechend den Angaben unter „Auswahl der Einstellungen“ auf Seite 201 ausgewählt sowie das Aufzeichnungs- und das Audio-Tool eingerichtet haben, wie in Kapitel 6 beschrieben.

IN-Marke

OUT-Marke

2. Setzen Sie mit einer der folgenden Methoden entweder eine IN-Marke oder eine OUT-Marke für den Clip, den Sie aufzeichnen möchten:
   - Benutzen Sie die Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool. Fahren Sie Ihr Zuspielband an die Stelle vor, an der Sie den Clip starten oder stoppen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN bzw. Mark OUT.

- Wenn das Material an einer bekannten IN-Marke startet oder an einer bekannten OUT-Marke endet, können Sie den Timecode in das Fenster neben der Marke eingeben. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh), um die Marke einzugeben.

Go to IN

Zum Überprüfen der Genauigkeit der IN- oder OUT-Marke klicken Sie auf die Schaltfläche Go to IN. Das System fährt das Band an und stoppt die Bandmaschine an der Marke. Sie können das Band abspielen und die Marke gegebenenfalls neu setzen.

3. Zum Loggen des Clips haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Legen Sie die fehlende IN- oder OUT-Marke fest.
   - Geben Sie einen Timecode für die Dauer des Clips in das Feld neben der Marke Duration (unter der OUT-Marke) im Format HH:MM:SS:FF ein.

   Das System berechnet automatisch den Timecode für die entsprechende IN-Marke, OUT-Marke oder Dauer.
4. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record.

   Das Aufzeichnungs-Tool spult das Band automatisch zum Preroll-Punkt vor der IN-Marke des Clips zurück, und das Band wird abgespielt. Das Kästchen rechts neben der Schaltfläche Record blinkt rot, und in der Statusleiste wird angezeigt, dass das System aufzeichnet.
5. Während das System aufzeichnet, können Sie einen Clipnamen eingeben. Um Kommentare zu einem Clip einzugeben, drücken Sie die Tabulatortaste, nachdem Sie einen Clipnamen eingegeben haben, und geben Sie die Kommentare in das Kommentarfeld ein. Die von Ihnen eingegebenen Informationen werden erst nach Beendigung der Aufzeichnung auf dem Bildschirm angezeigt. (Nachdem Sie die Clips geloggt haben, können Sie die Informationen bearbeiten, um Eingabefehler zu korrigieren oder Informationen hinzuzufügen.)

   Wenn die OUT-Marke des Clips erreicht ist oder Sie erneut auf die Schaltfläche Record klicken, wird die Aufzeichnung gestoppt, und das System erstellt einen neuen Clip in der Bin.

Setzen einer einzelnen Marke

Um nur eine Marke zu setzen und die andere direkt (On-The-Fly) einzugeben, wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

- Setzen Sie eine IN-Marke, und klicken Sie auf die Schaltfläche Record, um mit der Aufzeichnung zu beginnen. Klicken Sie dann erneut auf die Schaltfläche Record, um die direkte Aufzeichnung abzubrechen und eine OUT-Marke zu setzen.

  Arbeiten Sie mit dieser Methode, wenn keine präzise OUT-Marke erforderlich ist. Sie sparen dadurch Zeit, weil Sie vor der Aufzeichnung nicht erst im Shuttle-Verfahren die OUT-Marke suchen müssen.

- Setzen Sie nur eine OUT-Marke, spulen Sie das Band dann an eine Stelle einige Sekunden vor dem gewünschten Anfangspunkt der Aufzeichnung. Spielen Sie das Band ab, und klicken Sie sofort auf die Schaltfläche Record, um eine direkte Aufzeichnung zu starten. Wenn das Band die OUT-Marke des Clips erreicht, hält die Aufzeichnung an.

  Arbeiten Sie mit dieser Methode, wenn keine präzise IN-Marke erforderlich ist, aber die OUT-Marke genau definiert sein muss (z.B. bei einem Timecode-Sprung).

Direkte Aufzeichnung

Die direkte Aufzeichnung ist in folgenden Situationen sinnvoll:

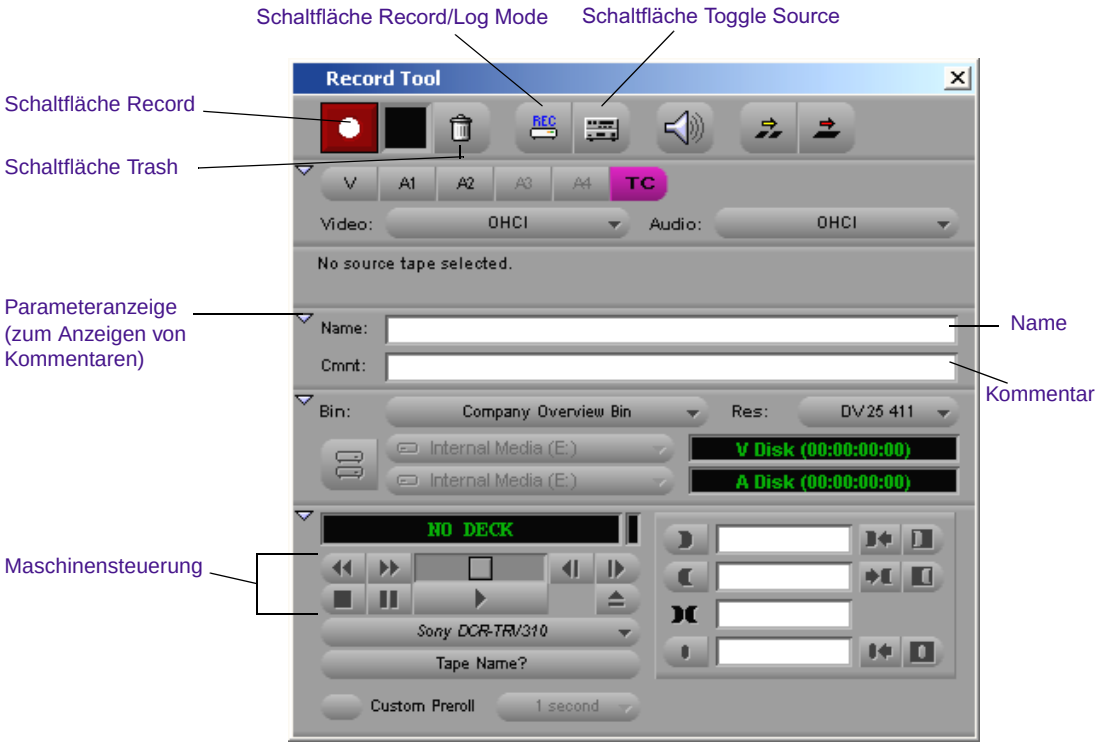
- wenn Sie unverzüglich mit der Bearbeitung beginnen möchten und keine passenden Log-Dateien für den Import in das System oder das Setzen von Marken vorliegen
- wenn Sie mit einem Player aufzeichnen, der nicht über das Aufzeichnungs-Tool oder ein VLX*i*-Gerät gesteuert werden kann
- wenn das Zuspielband keinen Timecode enthält
- wenn Sie von einer digitalen Quelle wie z.B. einer CD-ROM oder einer DV-Kamera aufzeichnen
- wenn Sie von einer Live-Quelle aufzeichnen (z.B. Studioeingabe oder interner Router)

Es kommt zu einer kurzen Verzögerung von mehreren Bildern, nachdem Sie manuell eine Anfangs- und Endposition für die Aufzeichnung ausgewählt haben. Wenden Sie dieses Verfahren daher nur an, wenn Sie in Ihrem Clip keine genauen Anfangs- und Endpunkte benötigen.

Das aufgezeichnete Material kann unter Umständen die logische Dateigröße der Avid Xpress DV-Anwendung überschreiten. Eine Mediendatei kann z.B. die Größe einer 2-GB-Partition nicht überschreiten. In diesem Fall ist es empfehlenswert, den Clip in kürzeren, sich überschneidenden Teilen aufzuzeichnen. Unterbrechen Sie an Punkten, die bei der Bearbeitung wahrscheinlich herausgeschnitten werden.

So führen Sie eine direkte Aufzeichnung durch:

1. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record/Log Mode, bis das REC-Symbol angezeigt wird. Das Aufzeichnungs-Tool ist zur Aufzeichnung bereit.



2. (Optional) Klicken Sie auf die Parameteranzeige im Aufzeichnungs-Tool, um die Textfelder Name und Cmnt (Kommentar) anzuzeigen, wenn Sie während der Aufzeichnung einen Clipnamen oder einen Kommentar eingeben möchten.
3. Suchen Sie mit der Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool die Stelle, an der Sie mit der Aufzeichnung beginnen möchten.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play, und wenn das Band seine Betriebsgeschwindigkeit erreicht hat, klicken Sie auf die Schaltfläche Record.

Vergewissern Sie sich, dass weiter vorne keine Marken mehr vorhanden sind, damit die Bandmaschine nicht eine vorherige Stelle anfährt.

5. Während das System aufzeichnet, können Sie einen Clipnamen im Textfeld Name eingeben. Drücken Sie anschließend die Tabulatortaste, um Kommentare zum Clip einzugeben.
6. Sie können jederzeit auf die Schaltfläche Pause klicken, um die Wiedergabe anzuhalten. Außerdem können Sie den Aufzeichnungsvorgang abbrechen, indem Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Trash klicken. Der Clip wird dann gelöscht.
7. Um die Aufzeichnung abzubrechen und die OUT-Marke des Clips einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche Record, oder drücken Sie die Esc-Taste auf der Tastatur.

   Das System erstellt einen neuen Clip in der Bin.

Es kommt zu einer kurzen Verzögerung von mehreren Bildern, nachdem Sie manuell eine Anfangs- und Endposition für die Aufzeichnung ausgewählt haben. Setzen Sie deshalb dieses Verfahren nur an, wenn Sie in Ihrem Clip keine genauen Anfangs- und Endpunkte benötigen.

Automatisches Aufzeichnen

automatische Aufzeichnung können Sie Zeit sparen, da sich das Loggen und Anfahren jeder einzelnen Einstellung erübrigt. Dieser Vorgang nimmt jedoch den meisten Speicherplatz in Anspruch, und das eigentliche Aufzeichnen ganzer Bänder dauert länger.

Beim automatischen Aufzeichnen legen Sie das Band ein, fahren den Startpunkt an und starten den automatischen Aufzeichnungsvorgang über das Aufzeichnungs-Tool.

Bei langen, fortlaufenden Clips (z.B. Filmmaterial von einem Live-Ereignis) kann das aufgezeichnete Material eines einzelnen Clips möglicherweise die von Avid Xpress DV vorgegebene Maximalgröße für Dateien (2 GB) überschreiten. In diesem Fall müssen Sie im Dialogfeld Record Settings die Option Record to multiple files auswählen.

Beachten Sie die unter „Automatisches Aufzeichnen“ beschriebenen Tipps und Methoden, damit das System den Aufzeichnungsvorgang für ein ganzes Band unbeaufsichtigt ausführen kann.

So führen Sie die automatische Aufzeichnung durch:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Media Files.

4. Wählen Sie Record to multiple files, um den Clip als einen Masterclip aufzuzeichnen.

5. Klicken Sie auf OK.

6. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf den Namen der Kamera oder Bandmaschine, und wählen Sie Adjust Deck aus dem Popup-Menü.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.

7. Doppelklicken Sie auf das Kästchen für das Videogerät, das das aufzuzeichnende Material enthält.

   Das Dialogfeld Deck Settings wird geöffnet.

8. Stellen Sie die Preroll auf etwa 4 Sekunden ein, und deaktivieren Sie Fast Cue.
9. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Deck Settings zu schließen.
10. Klicken Sie auf Apply, um das Dialogfeld Deck Configuration zu schließen.
11. Erstellen Sie für jedes Zuspielband eine separate Bin.

    Dadurch behalten die Bins überschaubare Größen, und alle Clips eines Bands werden automatisch nach dem Namen der jeweiligen Bin benannt.

12. Benennen Sie jede Bin nach dem Zuspielband. Standardmäßig werden alle Clips nach dem Zuspielband benannt und aufsteigend nummeriert, beginnend mit dem Suffix *.01*.
13. Wählen Sie Record aus dem Menü Tools, und öffnen Sie die Bin für das erste Band.
14. Laden Sie das Zuspielband, und fahren Sie es zur ersten Einstellung.

OUT-Marke

15. (Optional) Wenn die Aufzeichnung an einer bestimmten Stelle des Bands angehalten werden soll, fahren Sie eine ausgewählte OUT-Marke an, und klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Mark OUT.
16. Spielen Sie das Band ab, und warten Sie 4 Sekunden, bevor Sie auf die Schaltfläche Record klicken.

    Das System führt automatisch die Aufzeichnung für das ganze Band durch.

Aufzeichnen von einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine

So führen Sie eine Aufzeichnung von Videomaterial mit der manuellen Bandmaschinensteuerung durch, wenn Sie mit einer Maschine arbeiten, die nicht direkt vom System gesteuert werden kann:

1. Öffnen Sie das Aufzeichnungs-Tool, und bereiten Sie die Aufzeichnung wie in Kapitel 6 beschrieben vor.
2. Wählen Sie einen Audioeingang:
   - Wählen Sie Analog, wenn Sie ein Stereomischpult oder einen CD-ROM-Player als Eingangsquelle verwenden.
   - Wählen Sie Microphone, wenn Sie ein Mikrofon als Eingangsquelle verwenden.
   - Wählen Sie 1394, wenn Sie eine Kamera, einen Transcoder oder eine Bandmaschine als Eingangsquelle verwenden.

3. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Toggle Source, um die Bandmaschinensteuerung zu deaktivieren.

   Das Symbol Deck Offline wird angezeigt. Die Anzeige Tape Name bleibt erhalten. Das Dialogfeld Select Tape erscheint.

Die Schaltfläche TC wird ebenfalls ausgeblendet. Das Filmmaterial wird mit dem Tageszeit-Timecode des Systems aufgezeichnet.

4. Wählen Sie Show other projects, um die Namen der Bänder und verknüpften Projekte aller Bins anzuzeigen, die in der aktuellen Sitzung geöffnet wurden.

Da die Mediendateien-Datenbank nicht geöffnet wird, wenn Sie Ihr Avid Xpress DV-System starten, erscheinen nicht automatisch die Bandnamen sämtlicher Mediendateien, die online sind.

Wenn der gewünschte Bandname nicht im Dialogfeld Select Tape erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche Scan for Tapes. Bänder- und Projektnamen werden aufgelistet.

5. Geben Sie auf eine der folgenden Weisen den Namen des Zuspielbands ein:

   - Wählen Sie einen Bandnamen aus der Liste aus.

     Bandnamen und verknüpfte Projekte werden in zwei Spalten aufgelistet.

   - Klicken Sie auf New, wenn das Band nicht auf der Liste steht, und geben Sie einen Bandnamen in das Textfeld am unteren Ende der Tape Name-Liste ein.

   Sie können den Vorgang jederzeit durch Klicken auf Cancel abbrechen.

Richtlinien zur Bandbenennung finden Sie unter „Tipps zum Loggen“ auf Seite 170.

6. Klicken Sie auf OK.

   Der Bandname wird im Aufzeichnungs-Tool angezeigt.

7. Spielen Sie das Band manuell ab, und klicken Sie auf die Schaltfläche Record zum Starten und Stoppen der Aufzeichnung jedes Clips.

Aufzeichnen mit Tageszeit-Timecode

Wenn Sie mit einer von Avid gesteuerten Maschine aufzeichnen, können Sie Ihr Filmmaterial mit Tageszeit-Timecode anstatt mit Source-Timecode aufzeichnen.

So führen Sie eine Aufzeichnung mit Tageszeit-Timecode durch:

1. Öffnen Sie das Aufzeichnungs-Tool, und bereiten Sie die Aufzeichnung wie in Kapitel 6 beschrieben vor.
2. Wenn Sie Spuren auswählen, deaktivieren Sie die Schaltfläche TC.
3. Führen Sie die Aufzeichnung des Materials mit einem der Verfahren durch, die unter „Direkte Aufzeichnung“ auf Seite 263 beschrieben sind.

DV Scene Extraction

Beim Aufzeichnen können Sie mit DV Scene Extraction Subclips und Locators automatisch nach der im DV-Videoformat enthaltenen Tageszeitangabe (TOD) erstellen.

Unterbrechungen in den DV TOD-Metadaten zeigen in einem Master- oder Subclip die Stellen an, an denen eine neue Einstellung mit der DV-Kamera aufgenommen wurde. Mit dieser Funktion können Sie ein vollständiges DV-Band als einen einzelnen Masterclip aufzeichnen und dann vom System automatisch die einzelnen Einstellungen identifizieren lassen. Ein manuelles Loggen erübrigt sich.

Sie können die Funktion DV Scene Extraction auf zwei Weisen ausführen:

- Richten Sie die Option DV Scene Extraction vor der Aufzeichnung ein. Während der Aufzeichnung werden Subclips und Locators in der Bin angezeigt.
- Führen Sie die DV Scene Extraction nach dem Aufzeichnen durch. Wählen Sie die Clips in der Bin, für die Sie Subclips und Locators erstellen möchten.

Beachten Sie dabei Folgendes:

- Sie können die DV Scene Extraction für jeden beliebigen Clip oder Subclip in einer Bin ausführen, der TOD-Sprünge enthält.
- Das DVCPro-Format liefert keine TOD-Metadaten, so dass Sie DV Scene Extraction bei diesem Format nicht nutzen können.
- DV Scene Extraction funktioniert nicht bei reinen Audioclips.

Einrichten der Funktion DV Scene Extraction vor der Aufzeichnung

So richten Sie die DV Scene Extraction vor der Aufzeichnung ein:

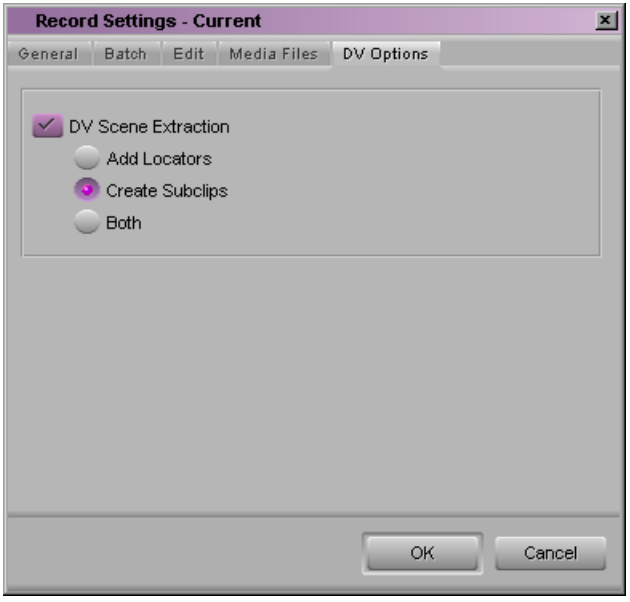
1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Record Settings.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte DV Options.



4. Klicken Sie auf DV Scene Extraction.

5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Add Locators**: Erstellt Locator-Marken an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
   - **Create Subclips**: Erstellt Subclips an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
   - **Both**: Erstellt Subclips und Locator-Marken an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
6. Klicken Sie auf OK.

7. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record.

   Wenn die Aufzeichnung abgeschlossen ist, werden Subclips mit demselben Zuspielclipnamen und der Erweiterung .sub.01 an den Sprüngen bei den TOD-Informationen erstellt. Im Masterclip erscheinen Locator-Marken an den Sprüngen in den TOD-Informationen.

Einrichten der Funktion DV Scene Extraction nach der Aufzeichnung

So richten Sie die DV Scene Extraction nach der Aufzeichnung ein:

1. Öffnen Sie eine Bin.
2. Klicken Sie auf den Clip, für den Sie Subclips oder Locators erstellen möchten. Klicken Sie mit gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips auszuwählen.
3. Klicken Sie im Menü Bin auf den Befehl DV Scene Extraction.

   Das Dialogfeld DV Scene Extraction wird geöffnet.

4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Add Locators**: Erstellt Locator-Marken an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
   - **Create Subclips**: Erstellt Subclips an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
   - **Both**: Erstellt Subclips und Locator-Marken an den Stellen, an denen während der Aufzeichnung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
5. Wenn Sie Subclips erstellen, müssen Sie die Bin auswählen, in der diese gespeichert werden sollen.
6. Klicken Sie auf OK.

   In der Bin werden Subclips mit demselben Zuspielclipnamen und der Erweiterung .sub.01 an den Sprüngen in den TOD-Informationen erstellt. Im Masterclip erscheinen Locator-Marken an den Sprüngen in den TOD-Informationen.

   Wenn Sie einen Nicht-DV-Clip oder reinen Audioclip auswählen, weist eine Fehlermeldung auf das unzulässige Format hin. Diese Clips werden von der Funktion DV Scene Extraction übersprungen.

Sie können den Vorgang jederzeit abbrechen, indem Sie Strg+Punkt (Windows) oder ⌘+Punkt (Macintosh) drücken.

Aufzeichnen von Audio von einer Musik-CD

Mit dem Aufzeichnungs-Tool können Sie in Avid Xpress DV ausgewählte Titel einer Musik-CD aufzeichnen. Nach der Aufzeichnung des Audiomaterials können sie den Audioclip bearbeiten und als Audiospur in eine Sequenz einfügen.

So zeichnen Sie Audio von einer Musik-CD auf:

1. Legen Sie die Musik-CD in das CD-ROM-Laufwerk des Computers ein.
2. Starten Sie die CD-Player-Anwendung, und wählen Sie den Titel aus, den Sie aufzeichnen möchten.
3. Minimieren Sie die CD-Player-Anwendung.
4. Passen Sie die Audioeingangspegel an. Siehe „Anpassen analoger Audioeingangspegel“ auf Seite 243.
5. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.

6. Klicken Sie so lange auf die Schaltfläche Toggle Source, bis das Symbol No Deck Control angezeigt wird.

   Das Dialogfeld Select Tape wird angezeigt.
7. Klicken Sie im Dialogfeld Select Tape auf New.
8. Benennen Sie das Band, und wählen Sie es aus.
9. Klicken Sie auf OK.
10. Wählen Sie im Popup-Menü Audio die Option CD.
11. Klicken Sie auf New Tape.

12. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record.

    Avid Xpress DV zeichnet das Audiomaterial in der ausgewählten Bin auf.
13. Klicken Sie erneut auf Record, oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Aufzeichnung zu stoppen.

    Die Audiodatei wird jetzt in der Bin angezeigt.

14. Schließen Sie die CD-Player-Anwendung, wenn Sie alle gewünschten Titel aufgezeichnet haben.

Die Standard-Sample-Rate für Aufzeichnungen von einer CD beträgt 44,1 kHz. Die Standard-Sample-Rate für andere Aufzeichnungen ist 48 kHz. Mit Avid Xpress DV können Sie Clips in der Timeline mischen, die mit unterschiedlichen Sample-Raten aufgezeichnet wurden.

Aufzeichnen in der Timeline

Sie können Filmmaterial direkt vom Band in eine Sequenz in der Timeline aufzeichnen, wobei Sie verschiedene Schritte wie beispielsweise die Organisation und Überprüfung der Clips, das Markieren der Schnittpunkte sowie das Ausführen von Bearbeitungen umgehen.

So führen Sie die Aufzeichnung in der Timeline durch:

1. Bereiten Sie die Aufzeichnung gemäß Kapitel 6 vor.
2. Stellen Sie die Optionen im Dialogfeld Record Settings ein:
   a. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
   b. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf Record.

      Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.
   c. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.
   d. Wählen Sie Enable Edit to Timeline.
   e. Geben Sie die Handle-Länge an, d.h. wie viel Material vor und nach der IN- und OUT-Marke der Clips aufgezeichnet werden soll.
   f. Klicken Sie auf OK.
3. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor.
4. (Optional) Ordnen Sie die aufzuzeichnenden Spuren (Player-Spuren) den Spuren in Ihrer Sequenz (Recorder-Spuren) zu. Siehe „Zuordnen von Spuren beim Aufzeichnen in die Timeline“ auf Seite 277.
5. Setzen Sie eine IN-Marke in die Sequenz, oder bewegen Sie den Positionszeiger an die zu bearbeitende Position.

6. Markieren Sie mit den Logging-Bedienelementen im Aufzeichnungs-Tool das Zuspielmaterial, das Sie aufzeichnen wollen.
7. (Optional) Sie können basierend auf folgenden Überlegungen eine OUT-Marke setzen:
   - Wenn Sie mitten in eine Sequenz in einer Timeline aufzeichnen, setzen Sie aus Gründen der Bildgenauigkeit sowohl IN- als auch OUT-Marken.
   - Wenn Sie am Ende einer Sequenz aufzeichnen, müssen Sie nur eine IN-Marke setzen. Die OUT-Marke können Sie später direkt setzen.

Schaltfläche Splice-In

Schaltfläche Overwrite

8. Klicken Sie auf die Schaltfläche Splice-in oder Overwrite im Aufzeichnungs-Tool, um die Schnittart zu bestimmen.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record, um mit der Aufzeichnung zu beginnen.
10. Wenn Sie noch keine OUT-Marke gesetzt haben, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Record, wenn das Filmmaterial das entsprechende Bild erreicht.

    Wenn Sie die OUT-Marke gesetzt haben, wird die Aufzeichnung automatisch beendet.

Ist die Aufzeichnung abgeschlossen, erscheint der Clip in der Sequenz und ein Masterclip in der Bin.

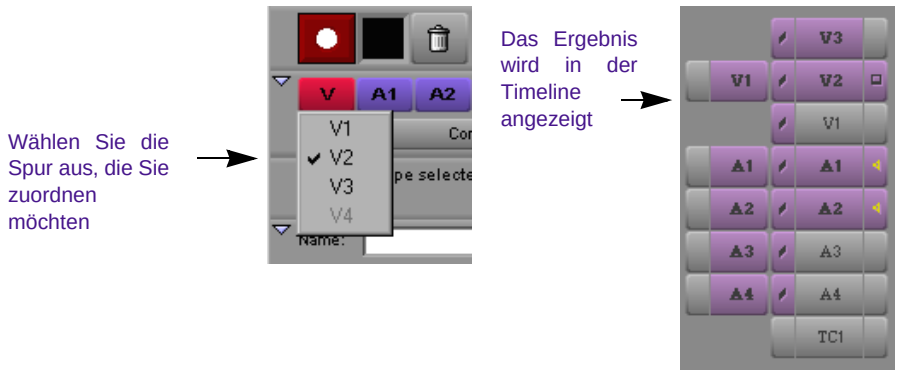
Zuordnen von Spuren beim Aufzeichnen in die Timeline

Standardmäßig werden die für die Aufzeichnung ausgewählten Spuren (V1, A1, A2 usw.) in die entsprechenden Spuren in der Timeline geschnitten. Sie können das aufgezeichnete Material nun jeder beliebigen Spur in der Timeline zuordnen.

So ordnen Sie beim Aufzeichnen in der Timeline Spuren zu:

1. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche zur Kanalauswahl der gewünschten Audio- oder Videospur, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Spur zuzuordnen.
2. Wählen Sie im Popup-Menü die Spur aus, der Sie das aufgezeichnete Material zuordnen möchten.

Wenn Sie beispielsweise Videomaterial in die Spur V2 aufzeichnen möchten, klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die rote V-Schaltfläche und halten die Maustaste gedrückt, während Sie im Popup-Menü V2 auswählen. Das Spurenauswahl-Bedienfeld in der Timeline zeigt daraufhin das Ergebnis der Zuordnung an.



Sie können Spuren in der Timeline auf dieselbe Art zuordnen wie beim Schneiden von einem Player-Popup-Monitor aus. Siehe „Zuordnen von Spuren“ auf Seite 526.

Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips

Wenn eine Log-Datei in eine Bin importiert oder eine Gruppe von Clips manuell in eine Bin geloggt wurde, lässt sich der Aufzeichnungsprozess mit Hilfe der Mehrfachaufzeichnungsfunktion von Avid Xpress DV automatisieren. Für die Mehrfachaufzeichnung muss der Timecode der Zuspielbänder mit dem der ausgewählten Clips übereinstimmen.

Mit Hilfe der Mehrfachaufzeichnung können Sie auch vorhandene Clips erneut aufzeichnen. Die erneute Aufzeichnung wird unter „Erneutes Aufzeichnen des Materials“ auf Seite 281 beschrieben.

Zum automatischen Importieren von Material ohne Timecode lesen Sie „Erneutes Importieren von Dateien“ auf Seite 314.

Vorbereiten der Mehrfachaufzeichnung

Die Vorbereitung der Mehrfachaufzeichnung umfasst eine Option zum Ändern der Größe des Aufzeichnungs-Tools und das Einrichten von Einstellungen, mit denen Sie die Mehrfachaufzeichnung mit minimaler Überwachung durchführen können.

Ändern der Größe des Aufzeichnungs-Tools

Da Ihre Clips bereits in der Bin geloggt wurden, können Sie die Benutzeroberfläche bei der Mehrfachaufzeichnung reduzieren, indem Sie die Maschinensteuerung und das Logging-Fenster im Aufzeichnungs-Tool ausblenden.

So verändern Sie die Größe des Aufzeichnungs-Tools während der Mehrfachaufzeichnung:

- Klicken Sie auf die Parameteranzeige links neben der Bandmaschinensteuerung.

Vorbereiten der Einstellungen für unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung

Die unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung ermöglicht es Ihnen, eine große Anzahl von Clips bei einem Minimum von Überwachung aufzuzeichnen. Sie müssen dazu Aufzeichnungseinstellungen auswählen, die keine Pausen im Aufzeichnungsvorgang zulassen.

So bereiten Sie die unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung vor:

- Wählen Sie auf der Registerkarte Media Files im Dialogfeld Record Settings die Option Switch to emptiest drive when.

Mehrfachaufzeichnung von Clips

So führen Sie die Mehrfachaufzeichnung von Clips durch:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie die richtigen Aufzeichnungseinstellungen vorgenommen haben und das Aufzeichnungs-Tool eingerichtet ist, wie in Kapitel 6 beschrieben.
2. Öffnen Sie die Bin, in der sich die aufzuzeichnenden Clips befinden.
3. Wählen Sie die Clips für die Mehrfachaufzeichnung aus:
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All, um alle Clips zu markieren.
   - Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um einzelne Clips auszuwählen.
4. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Batch Record aus.

   Das Dialogfeld Batch Record wird angezeigt.

Sind die Clips, die Sie für die Mehrfachaufzeichnung verwenden möchten, nicht in der aktiven Bin markiert, erscheint Batch Record grau im Menü Bin.

5. Wählen Sie die Optionen im Dialogfeld folgendermaßen aus:

   - Wenn einige Clips der Bin bereits aufgezeichnet sind und Sie diese Clips nicht erneut aufzeichnen möchten, wählen Sie die Option Offline media only. Ist diese Option nicht ausgewählt und einige der markierten Clips haben Mediendateien, werden die Mediendateien vom System gelöscht und neue Mediendateien aufgezeichnet.
   - Wenn Ihre Auswahl eine Sequenz für die Mehrfachaufzeichnung enthält, werden Sie aufgefordert, Informationen zur Länge des Handle anzugeben. Das System erstellt dann anhand der Länge der geschnittenen Clips in der Sequenz neue Masterclips.

Weitere Informationen zur Handle-Länge beim erneuten Aufzeichnen finden Sie unter „Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen“ auf Seite 282.

Bei einer Mehrfachaufzeichnung der Original-Masterclips in der Sequenz wird die Sequenz automatisch aktualisiert. Aus diesem Grund sollten Sie möglicherweise die Sequenz während des Vorgangs deaktivieren.

6. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie noch kein Band eingelegt haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert.

7. Legen Sie das Band in den Videorecorder ein, und klicken Sie auf Mounted.

   Der Aufzeichnungsvorgang wird gestartet. Das System wählt jeden Clip auf dem Band in der Reihenfolge des Start-Timecodes für die Aufzeichnung.

8. Wenn das System ein anderes Zuspielband benötigt, wird eine entsprechende Meldung angezeigt. Hier haben Sie mehrere Optionen:

   - Legen Sie das neue Band ein und klicken Sie auf Mounted, um den Aufzeichnungsvorgang fortzusetzen.
   - Klicken Sie auf Skip this clip, um den ersten Clip auf dem Band zu überspringen und die verbleibenden Clips aufzuzeichnen.
   - Klicken Sie auf Skip this tape, um alle Clips des geladenen Bands zu überspringen. Daraufhin fordert das System Sie zum Einlegen des nächsten Bands auf.

- Klicken Sie auf Abort, um die Mehrfachaufzeichnung zu beenden. Außerdem können Sie den Aufzeichnungsvorgang jederzeit anhalten, indem Sie im Aufzeichnungs-Tool auf den Papierkorb klicken.

Um bestimmte Clips bei der Mehrfachaufzeichnung eines Bands zu überspringen, müssen Sie jeden Clip manuell abbrechen, indem Sie auf das Papierkorbsymbol und dann zum Fortfahren auf den nächsten Clip im Fenster Abort klicken.

Wenn das System die Mehrfachaufzeichnung beendet hat, informiert Sie ein Dialogfeld darüber, dass der Vorgang abgeschlossen ist.

Erneutes Aufzeichnen des Materials

Unter*erneutem Aufzeichnen* versteht man den Vorgang des Einspielens von bereits aufgezeichnetem Zuspielmaterial auf der Grundlage bestehender Clips und Sequenzen. Beim erneuten Aufzeichnen wird die Mehrfachaufzeichnung benutzt, wobei keine zusätzliche Logging-Zeit anfällt, weil die Clipinformationen zu Player-Spuren, Timecodes und Einstellungen der Bildauflösungen bereits in der Bin vorliegen.

In folgenden Situationen kann es sinnvoll sein, eine erneute Aufzeichnung durchzuführen:

- Sie können eine Sequenz nach der Übertragung in ein anderes System erneut aufzeichnen.
- Sie können Clips mit niedriger Auflösung nach dem Einfügen in eine Sequenz mit einer höheren Auflösung erneut aufzeichnen.
- Sie können ausgewählte Clips schnell erneut aufzeichnen, wenn Sie bei der ersten Aufzeichnung einen Fehler machen (z.B. wenn Sie vergessen, die Audiopegel zu überprüfen oder die richtige Bildauflösung einzustellen).
- Sie können Clips erneut aufzeichnen, wenn Sie versehentlich Mediendateien gelöscht haben.

Zum erneuten Aufzeichnen benötigen Sie das Originalzuspielmaterial. Löschen Sie die Mediendateien nicht, wenn dieses Material nicht mehr verfügbar ist, es sei denn, Sie sind sicher, dass sie keine Verwendung mehr dafür haben.

Erneutes Aufzeichnen von Masterclips und Subclips

Das Verfahren zum erneuten Aufzeichnen von Masterclips und Subclips entspricht dem Vorgang der Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips. Siehe „Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips“ auf Seite 278.

Obwohl das Verfahren gleich ist, sind die Ergebnisse geringfügig unterschiedlich:

- Die Masterclips werden mit gesamten Mediendateien verbunden und dienen als Quellen für Subclips und Sequenzen. Folglich beeinflussen beim erneuten Aufzeichnen eines Masterclips alle Änderungen der Komprimierungseinstellungen und Pegel auch alle Subclips und Sequenzen, die aus diesem Masterclip erstellt werden.
- Subclips sind kleinere Abschnitte der Masterclips. Wenn Sie einen Subclip erneut aufzeichnen, erstellt das System einen neuen Masterclip, der mit neuen Mediendateien verknüpft ist und die verkürzte Länge des Materials wiedergibt. Das erneute Aufzeichnen von Subclips rationalisiert daher den Aufzeichnungsvorgang.

  Beim erneuten Aufzeichnen wird außerdem die Verknüpfung des Subclips mit dem Original-Masterclip aufgelöst. Wenn Sie den Subclip jedoch in eine Sequenz einfügen, wirken sich alle Änderungen in dem erneut aufgezeichneten Subclip auf diese Sequenz aus.

Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen

Beim erneuten Aufzeichnen einer Sequenz werden basierend auf der Länge jedes Clips, der in die Sequenz aufgenommen wird, neue Masterclips und verknüpfte Mediendateien erstellt. Verknüpfungen zu den Originalclips werden getrennt, und nur die Sequenz und ihre neuen Masterclips werden mit den erneut aufgezeichneten Mediendateien verbunden.

Wenn Sie die Sequenz erneut aufzeichnen, erstellt der Aufzeichnungsvorgang Mediendateien für jeden Clip der Sequenz. Sie können nach dem Erstellen der Mediendateien keine Änderungen vornehmen, ohne den gesamten Vorgang zu wiederholen.

Speichern von zwei Versionen einer Sequenz beim erneuten Aufzeichnen

Wenn Sie die Originalversion der Sequenz vor dem erneuten Aufzeichnen speichern möchten, können Sie ein Duplikat erstellen. Benutzen Sie diese Methode beispielsweise, wenn Sie eine Sequenz mit einer niedrigen Auflösung erstellt haben, um Speicherplatz zu sparen, und die Sequenz mit einer höheren Auflösung erneut aufzeichnen möchten, wobei die erste Version erhalten bleiben soll.

So duplizieren Sie eine Sequenz:

1. Wählen Sie die Sequenz in der Bin aus, und wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
2. (Optional) Erstellen Sie eine neue Bin, indem Sie im Menü File den Befehl New Bin auswählen, und verschieben Sie das Duplikat in diese Bin.

   Dieser zweite Schritt ist optional, aber er verhindert, dass Sie neue Sequenzen und Masterclips mit bereits bestehenden verwechseln.

Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen

Wenn Sie die Sequenz erneut aufzeichnen, erstellt der Aufzeichnungsvorgang Mediendateien für jeden Clip der Sequenz.

So führen Sie die erneute Aufzeichnung einer Sequenz durch:

1. Öffnen oder aktivieren Sie die Bin mit der Sequenz oder den Clips.
2. Wählen Sie die Sequenzen oder Clips aus, die Sie erneut aufzeichnen möchten.
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All aus, um alle Clips in der Bin auszuwählen.
   - Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um einzelne Clips auszuwählen.

3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Batch Record aus. Siehe „Mehrfachaufzeichnung von Clips“ auf Seite 279.

   Das Dialogfeld Batch Record wird angezeigt.

4. Wenn Clips, zu denen bereits Material existiert, erhalten bleiben sollen, aktivieren Sie die Option Record only those items for which media is currently available.

5. Klicken Sie in das Textfeld Handle Length, und geben Sie die Anzahl der Bilder ein, die am Anfang und am Ende des neuen Masterclips zusätzlich aufgezeichnet werden sollen.

Das Textfeld Handle Length wird nur angezeigt, wenn eine Sequenz zur Mehrfachaufzeichnung ausgewählt wurde.

6. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie noch kein Band eingelegt haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert.

7. Legen Sie das Band in den Videorecorder ein, und klicken Sie auf Mounted.

   Der Aufzeichnungsvorgang wird gestartet. Das System wählt jeden Clip auf dem Band in der Reihenfolge des Start-Timecodes für die Aufzeichnung.

   Wenn ein anderes Zuspielband erforderlich ist, werden Sie aufgefordert, es einzulegen. Hier haben Sie mehrere Optionen:

   - Legen Sie das neue Band ein und klicken Sie auf Mounted, um den Aufzeichnungsvorgang fortzusetzen.
   - Klicken Sie auf Skip this clip, um den ersten Clip auf dem Band zu überspringen und die verbleibenden Clips aufzuzeichnen.
   - Klicken Sie auf Skip this tape, um alle Clips des geladenen Bands zu überspringen. Daraufhin fordert das System Sie zum Einlegen des nächsten Bands auf.
   - Klicken Sie auf Abort, um die Mehrfachaufzeichnung zu beenden. Außerdem können Sie den Aufzeichnungsvorgang jederzeit anhalten, indem Sie im Aufzeichnungs-Tool auf den Papierkorb klicken.

Andere Aufzeichnungsfunktionen

Außerdem stehen beim Aufzeichnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- Steuern von Bandmaschinen über die Tastatur
- Benennen eines neuen Bands über die Tastatur
- Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste

Steuern von Bandmaschinen über die Tastatur

Im Aufzeichnungs-Tool, im Digital Cut-Tool und in der Bandmaschinensteuerung können Sie eine Bandmaschine mit Hilfe der J-K-L-Tasten steuern.

Die J-K-L-Tasten funktionieren auf dieselbe Art wie im Player-Popup-Monitor und im Composer-Monitor (siehe nachfolgende Tabelle).

Taste bzw. Tastenkombination	Funktion
K	Hält die Bandmaschine an.
L	Wechselwiedergabe (Vorlauf) mit der Bandmaschine bei 1-, 2-, 3-, 5-, 8-, 16- oder 24-facher Normalgeschwindigkeit.
J	Wechselwiedergabe (Rücklauf) mit der Bandmaschine bei 1-, 2-, 3-, 5-, 8-, 16- oder 24-facher Normalgeschwindigkeit
K+L	Wechselwiedergabe mit der Bandmaschine (Vorlauf) bei 0,25-facher Normalgeschwindigkeit.
J+K	Wechselwiedergabe mit der Bandmaschine (Rücklauf) bei 0,25-facher Normalgeschwindigkeit.

Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Um die Tasten zu aktivieren, muss das Aufzeichnungs-Tool, das Digital Cut-Tool oder die Bandmaschinensteuerung aktiv sein.
- Die schrittweise Wiedergabe einzelner Halbbilder wird nicht unterstützt.
- Wenn Sie die Funktion der J-K-L-Tasten neu zuordnen, können Sie Bandmaschinen nicht mehr damit steuern.

Benennen eines neuen Bands über die Tastatur

Sie können ein neues Band benennen, ohne Ihre Hände von der Tastatur zu nehmen.

So erstellen Sie im Aufzeichnungsmodus mit einem Tastaturbefehl einen neuen Bandnamen:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Legen Sie ein Band in den Recorder ein.
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Source Tape Display.

   Das Dialogfeld Select Tape wird angezeigt.

3. Drücken Sie die Tasten Strg+N (Windows) oder ⌘+N (Macintosh).

   Es erscheint ein Textfeld für den neuen Bandnamen.

4. Geben Sie den neuen Bandnamen ein.
5. Drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh), um den Bandnamen zu bestätigen.
6. Schließt das Dialogfeld Select Tape.

   - Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).
   - Klicken Sie auf OK.

Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste

Wenn Sie durch Drücken der entsprechenden Taste ein Band auswerfen, wird der Bandbediener in einem entfernten Maschinenraum darauf hingewiesen, dass das Band gewechselt werden muss.

So werfen Sie Bänder mit Hilfe einer Schaltfläche aus:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Play.
3. Wählen Sie Active Palette.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Eject.

Sie können der Auswurftaste jede beliebige Schaltfläche der Tool-Palette bzw. jede Taste der Keyboard-Palette zuweisen. Siehe „Schaltflächenzuweisung“ auf Seite 156.

Kapitel 8

Importieren von Dateien

Beim Importieren von Dateien werden diese in Objekte einer Bin konvertiert. Sie können diese Objekte dann wie andere Clips oder Sequenzen verändern und bearbeiten. Die dazugehörigen Mediendateien werden auf dem von Ihnen angegebenen Ziellaufwerk gespeichert. Sie können Dateien mit den in folgenden Abschnitten beschriebenen Verfahren importieren:

- Vorbereiten des Imports von Dateien
- Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen
- Importieren von Dateien
- Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien
- Importieren von Photoshop-Grafikdateien
- Erneutes Importieren von Dateien

Vorbereiten des Imports von Dateien

Bevor Sie den Importvorgang starten, müssen Sie das System und die Dateien folgendermaßen vorbereiten:

- Für den Import von Grafikdateien und OMFI- (Open Media Framework® Interchange) Dateien bereiten Sie die Dateien im Voraus gemäß den unter „Dateiformat-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe beschriebenen Spezifikationen vor.
- Eine vollständige Beschreibung aller Optionen im Dialogfeld Import Settings finden Sie unter Tabelle 20 auf Seite 293.

Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen

Sie können eine oder mehrere Gruppen von Importparametern erstellen und sie als Importeinstellung speichern. Beispielsweise können Sie eine Einstellung für das Importieren von QuickTime®-Dateien und eine Einstellung für das Importieren von Dateien aus AudioVision® erstellen. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie die Drag-und-Drop-Methode zum Importieren mehrerer Dateien verwenden (siehe „Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien“ auf Seite 306).

Die Standard-Importeinstellung und alle zusätzlichen von Ihnen erstellten Importeinstellungen werden in der Scroll-Liste Settings angezeigt (siehe „Arbeiten mit Einstellungen“ auf Seite 112). Wenn Sie eine Einstellung in der Liste Settings auswählen, gelten diese Parameter als Standardeinstellung für alle importierten Dateien, sofern Sie sie nicht während des Imports ändern.

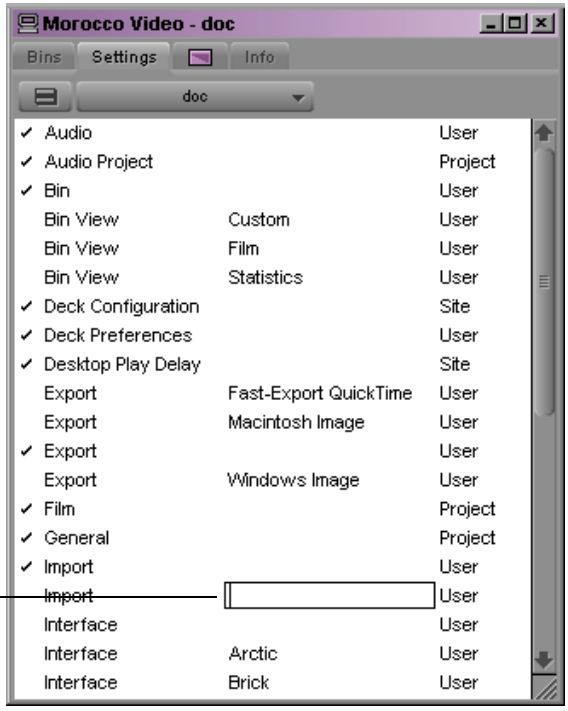
Erstellen einer neuen Importeinstellung

So erstellen Sie eine neue Importeinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf Import.
3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
4. Benennen Sie die Einstellung:
   a. Klicken Sie auf die Spalte für benutzerdefinierte Einstellungsnamen.
   b. Geben Sie einen Namen ein.
   c. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).



5. Doppelklicken Sie auf die neue Importeinstellung.

   Das Dialogfeld Import Settings wird eingeblendet.

6. Wählen Sie die gewünschten Optionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für Importeinstellungen“ auf Seite 293.

7. Klicken Sie auf OK.

Nachdem Sie eine neue Importeinstellung erstellt haben, steht Ihnen diese zur Verfügung, wenn Sie ein Bild, einen Clip oder eine Sequenz importieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Importieren von Dateien“ auf Seite 301 und „Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien“ auf Seite 306.

Ändern von bestehenden Importeinstellungen

So ändern Sie bestehende Importeinstellungen

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf eine Importeinstellung.

   Das Dialogfeld Import Settings wird eingeblendet.

3. Wählen Sie die gewünschten Optionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen für Importeinstellungen“ auf Seite 293.

4. Klicken Sie auf OK.

Optionen für Importeinstellungen

Im Dialogfeld Import Settings können Sie Importinformationen festlegen.

Tabelle 20 werden die Optionen der Registerkarte Image des Dialogfelds Import Settings beschrieben.

Tabelle 20 Import Settings-Optionen-Registerkarte Image

Option	Unteroption	Beschreibung
Aspect Ratio, Pixel Aspect	601, non-square	Wählen Sie diese Option für den Import von Bildern mit den von Avid Xpress DV verwendeten Abmessungen: 720 x 480 (NTSC) oder 720 x 576 (PAL). Verwenden Sie diese Option außerdem für Bilder mit den Abmessungen 720 x 540 oder für andere Bilder mit dem Seitenverhältnis 4:3. Mit dieser Option können Sie beim Importieren von Zwei-Halbbilder-Material mit präzisen NTSC- oder PAL-Abmessungen die Halbbilddaten beibehalten. Das System konvertiert gegebenenfalls die Pixelabmessungen, so dass das Bild den Bildschirm füllt. Wenn das Seitenverhältnis der ursprünglichen Bilder dem vom Avid Xpress DV-System verwendeten Seitenverhältnis 4:3 nicht entspricht, werden die importierten Bilder möglicherweise verzerrt dargestellt. Die beste Vollbildauflösung für Dateien, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, ist 648 x 480 (NTSC) oder 768 x 576 (PAL). Um eine gemeinsame Auflösung für NTSC und PAL zu erhalten, können Sie 720 x 540 verwenden. *Dies ist die Standardeinstellung.*

Tabelle 20 Import Settings-Optionen-Registerkarte Image (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Maintain, non-square	Wählen Sie diese Option für Bilder, die in einer Umgebung mit nichtquadratischen Pixeln erstellt wurden, aber den NTSC- oder PAL-Abmessungen nicht genau entsprechen. Dabei bleiben bis zu 480 (NTSC) bzw. 576 (PAL) Zeilen erhalten. Überzählige Zeilen werden entfernt, fehlende mit Video-Schwarz aufgefüllt. Diese Option bietet sich in Avid Xpress DV an, wenn Sie mit Material arbeiten, das unter Verwendung der üblichen NTSC-Größe von 720 x 486 für andere Produkte als DV hergestellt wurde. In diesem Fall werden am oberen Rand vier und am unteren Rand zwei Zeilen entfernt. Bei dieser Option wird das Material weder skaliert noch wird seine Größe geändert.
	Maintain, square	Wählen Sie diese Option für Bilder, die mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, z.B. in einer Grafikanwendung. Dies sind hauptsächlich Symbole, Logos und andere Grafiken, deren Größe nicht verändert werden kann und die nicht dazu gedacht sind, den ganzen Bildschirm auszufüllen. Avid Xpress DV behält das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei in den importierten Bildern bei, wobei es das in quadratischen Pixeln angegebene Seitenverhältnis in die in der DV- Umgebung verwendeten nichtquadratischen Pixel konvertiert. Das System füllt den Rest des Bildschirms mit Video-Schwarz. Hat das Bild einen Alpha-Kanal, so wird das Video-Schwarz im Alpha-Kanal ausgekeyt. Verwenden Sie diese Option nicht zum Import von: • Bildern mit den nichtquadratischen Pixel-Abmessungen 720 x 480 (NTSC) bzw. 720 x 576 (PAL) • einem Vollbild mit quadratischen Pixeln, das bereits auf nichtquadratische Pixel-Abmessungen ausgedehnt wurde

Tabelle 20 Import Settings-Optionen-Registerkarte Image (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Maintain and Resize, square	Wählen Sie diese Option für Bilder, die mit quadratischen Pixeln erstellt wurden. Das System passt die längere Abmessung der Bildschirmgröße an und füllt die fehlenden Pixel der kürzeren Seite mit Video-Schwarz, wodurch ein Randstreifen entsteht. Hat das Bild einen Alpha-Kanal, so wird das Video-Schwarz im Alpha-Kanal ausgekeyt. Bei einem Bild mit den Abmessungen 540 x 300 würde beispielsweise die längere Seite auf 720 und die kürzere Seite im entsprechenden Verhältnis (auf 400) gestreckt werden. Die verbleibenden Pixel der „kurzen Seite“ werden durch Schwarz ersetzt. Die beste Vollbildauflösung für Dateien, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, ist 648 x 480 (NTSC) oder 768 x 576 (PAL). Um eine gemeinsame Auflösung für NTSC und PAL zu erhalten, können Sie 720 x 540 verwenden.720 Verwenden Sie diese Option nicht zum Import von: • Bildern mit den nichtquadratischen Pixel-Abmessungen 720 x 480 (NTSC) bzw. 720 x 576 (PAL) • einem Vollbild mit quadratischen Pixeln, das bereits auf nichtquadratische Pixel-Abmessungen ausgedehnt wurde
File Field Order		In diesem Abschnitt können Sie die Halbbilddominanz der zu importierenden Medien auswählen. Stimmt die Halbbilddominanz der importierten Medien mit der des Projektformats überein, so ist keine spezielle Verarbeitung erforderlich. Weitere Informationen finden Sie unter „Anordnung der Halbbilder bei Grafikimporten und -exporten“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe. Diese Einstellung gilt nicht für OMFI-Importe, wenn die Importauflösung der OMFI-Datei entspricht.

Tabelle 20 Import Settings-Optionen-Registerkarte Image (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Non-interlaced	Mit dieser Option können Sie Standbilder in alle Formate importieren, ohne sich über die zeitliche Abfolge der Halbbilder Gedanken machen zu müssen. *Dies ist der Standardwert.*
	Odd (Upper Field First)	Wählen Sie diese Option, wenn das ungerade Halbbild beim Import zuerst erscheinen soll. Damit gehört die erste Bildzeile zum ungeraden Halbbild.
	Even (Lower Field First)	Wählen Sie diese Option, wenn das gerade Halbbild beim Import zuerst erscheinen soll. Damit gehört die erste Bildzeile zum geraden Halbbild.
Color Levels	RGB	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei RGB-Grafikpegel verwendet. Die meisten computergenerierten Grafiken verwenden RGB-Grafikpegel. Die RGB-Farbwerte werden als ITU-R 601-Videofarbwerte (bisher CCIR 601) abgebildet, die für das Avid Xpress DV-System geeignet sind.
	RGB, dithered	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei komplexe Farbeffekte enthält, wie z.B. Verläufe, und Sie mit einer hohen Auflösung (2:1) importieren. Verwenden Sie diese Option nicht zum Importieren eines Bildes, das bereits mit der Dithering-Funktion importiert wurde.
	601	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei Videopegel verwendet, die auf dem ITU-R 601-Standard (bisher CCIR 601) basieren. Zu diesen Grafiken zählen auch die Avid-Farbbalken oder Bilder, die Superschwarz (Nullschwarz) für Keying-Zwecke enthalten.
Alpha	Use Existing	Wählen Sie diese Option, damit das System das Bild mit den vorhandenen Alpha-Kanal-Daten importiert.

Tabelle 20 Import Settings-Optionen- Registerkarte Image (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Invert Existing	Diese Option kehrt die schwarzen und weißen Elemente des Alpha-Kanals um, wenn sie sich von den Matte Key-Anforderungen des Systems unterscheiden: ein weißer Hintergrund, ein schwarzer Vordergrund und ein grauer Transparenzverlauf dazwischen.
	Ignore	Wählen Sie diese Option, um ein Bild, das Alpha-Kanal-Transparenzinformationen enthält, als eine einzige opake Grafik zu importieren. Die importierte Grafik erscheint als einzelner Masterclip in der Bin. *Falls das Bild einen eingebetteten Alpha-Kanal enthält, das System den Alpha-Kanal-Import für den betreffenden Dateityp jedoch nicht unterstützt, aktivieren Sie diese Option, um das Bild erfolgreich zu importieren. Informationen zur Alpha-Kanal-Unterstützung finden Sie unter „Importspezifikationen für Grafikdateien“ in der Ergänzung zum* Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch *oder in der Hilfe.*
Single Frame Import	Duration *n* seconds	Diese Option gibt die Dauer des aus dem Import erstellten einzelnen Bilds an. Der Standardwert beträgt 10 Sekunden. Diese Option trifft nicht auf das Importieren von fortlaufend nummerierten Bilddateien zu, da jede Datei ein Bild des Clips repräsentiert; daher bestimmt die Gesamtzahl der Dateien die Gesamtdauer. Beim Importieren eines Bilds mit Alpha-Kanal wird ein Matte Key-Effekt als ein einzelnes Bild ohne verknüpfte Mediendatei erzeugt. Der Import eines einzelnen Bilds benötigt weniger Zeit und Speicherplatz als der Import einer vollständigen Mediendatei. Die Echtzeit-Wiedergabemöglichkeiten sind jedoch für einzelne Bilder eingeschränkt, besonders in hohen Auflösungen. Dies ist der Fall, da das System die Bilder in den Speicher lädt und in Echtzeit verarbeitet, anstatt sie von einer Festplatte wiederzugeben.

Tabelle 20 Import Settings-Optionen- Registerkarte Image (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Autodetect Sequential Files		Wenn diese Option aktiviert ist und Sie fortlaufend nummerierte Dateien importieren, erkennt das System, dass es sich um eine Folge zusammenhängender Dateien handelt, und importiert automatisch die gesamte Folge. Wenn diese Option deaktiviert wird, importiert das System eine Folge von Dateien mit fortlaufend nummerierten Erweiterungen nicht automatisch. Sie können dann einzelne Dateien zum Import auswählen. Sie können für jedes der unterstützten Standbildformate fortlaufend nummerierte Dateien importieren. Weitere Informationen zum Vorbereiten einer Folge von Bilddateien finden Sie unter „Animationsdateien“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Tabelle 21 beschreibt die Optionen der Registerkarte OMFI des Dialogfelds Import Settings.

Tabelle 21 Import Settings-Optionen - Registerkarte OMFI

Option	Beschreibung
Use the source file's resolution.	Wählen Sie diese Option aus, um die Auflösung der Originaldatei beizubehalten. Das System ignoriert die Einstellungen zur Auflösung im Dialogfeld Select Files to Import und auf der Registerkarte Import des Dialogfelds Media
Use the current import resolution.	Wählen Sie diese Option, um die aktuelle Auflösungseinstellung für den Import zu verwenden. Das System ignoriert die Auflösung der Originaldatei.

Tabelle 21 Import Settings-Optionen - Registerkarte OMFI (Forts.)

Option	Beschreibung
Ask me to set the resolution for each file that is different from the current import resolution setting.	Wählen Sie diese Option, damit das System die gewünschte Auflösung für die Importdatei erfragt, wenn sich die Auflösung der Originaldatei von der aktuellen Auflösungseinstellung zum Importieren unterscheidet.

Tabelle 22 beschreibt die Optionen der Registerkarte Shot Log des Dialogfelds Import Settings.

Tabelle 22 Import Settings-Optionen - Registerkarte Shot Log

Option	Beschreibung
Maintain events as logged.	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse wie ursprünglich geloggt beizubehalten.
Combine events based on scene and automatically create subclips.	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse einer Szene in einem einzigen Masterclip zusammenzufassen und den Masterclip dann mit Subclips zu verknüpfen, die den Originalereignissen dieser Szene entsprechen. Um diese Option verwenden zu können, müssen in der Bin in der Spalte Scene Szenennummern geloggt sein.
Combine events based on camera roll and automatically create subclips.	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse einer Kamerarolle in einem einzigen Masterclip zusammenzufassen und den Masterclip dann mit Subclips zu verknüpfen, die den Originalereignissen dieser Kamerarolle entsprechen. Damit Sie diese Option verwenden können, müssen in der Bin die Nummern der Kamerarollen für ein Filmprojekt in der entsprechenden Spalte geloggt sein.

Tabelle 22 Import Settings-Optionen - Registerkarte Shot Log (Forts.)

Option	Beschreibung
Merge events with known source and automatically create subclips.	Wählen Sie diese Option, um Subclips für Ereignisse zu erstellen, die beim Import zusammengefasst oder mit ihren Originalclips verknüpft werden. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie für jede Kamerarolle bzw. Master-Szene bereits Masterclips in eine Bin eingegeben und anschließend alle mit diesen Clips verbundenen Ereignisse für den Import geloggt haben. *Die Clips, die Sie zusammenfassen möchten, müssen vor dem Aktivieren dieser Option ausgewählt sein.*
Merge events with known master clips.	Wählen Sie diese Option aus, um Informationen in der Shot Log-Liste in ausgewählten Masterclips zusammenzufassen, basierend auf übereinstimmenden Bandnamen. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie bereits für jeden Take Masterclips in eine Bin geloggt bzw. aufgezeichnet haben. *Die Clips, die Sie zusammenfassen möchten, müssen vor dem Aktivieren dieser Option ausgewählt sein.*

Importieren von Dateien

Sie können Dateien aus einem beliebigen Ordner oder auf dem Desktop geladenen Laufwerk importieren. Dabei kann es sich um ein Diskettenlaufwerk, eine Festplatte, eine Wechselfestplatte oder einen Netzwerk-Server handeln. Sie können mehrere Dateien verschiedener Typen gleichzeitig importieren.

Es empfiehlt sich, vor dem Importieren alle Grafikdateien in einen gemeinsamen Ordner auf der internen Festplatte zu kopieren. Die Verwendung dieses Ordners hilft Ihnen bei der Verwaltung von Grafiken aus mehreren Quellen und optimiert den Importvorgang, da alle Grafiken auf denselben Originalpfad verweisen.

Informationen zu Drag&Drop finden Sie unter „Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien“ auf Seite 306.

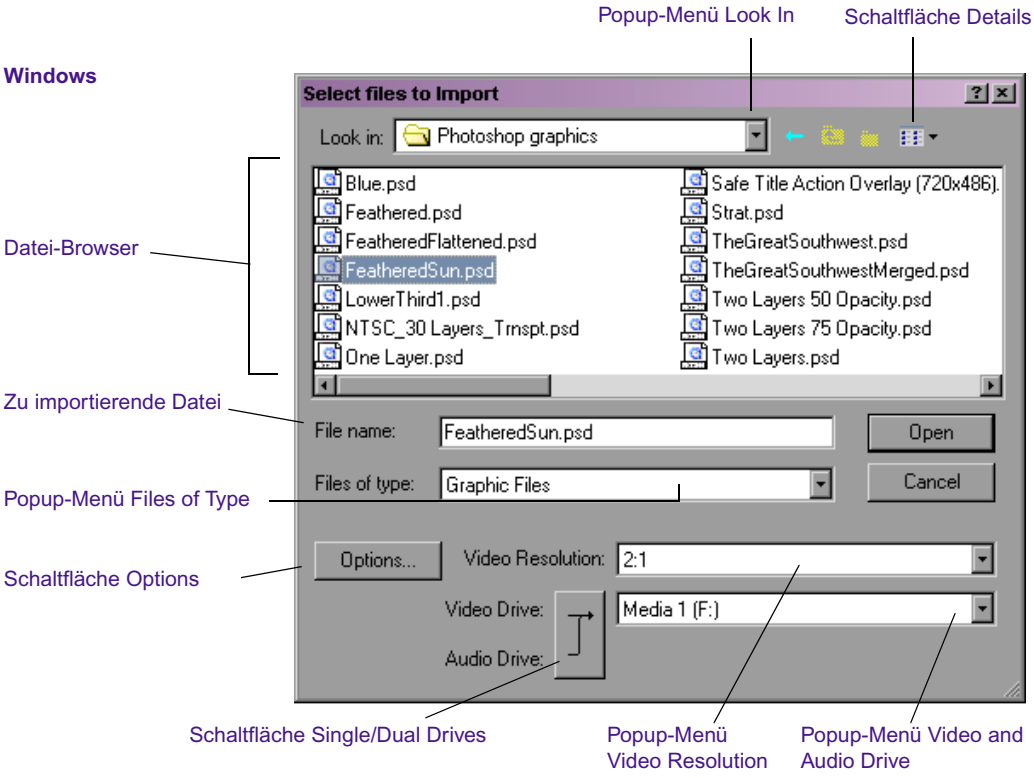
So importieren Sie Dateien:

1. Wenn Sie bereits eine oder mehrere Importeinstellungen erstellt haben, wählen Sie die gewünschte Importeinstellung aus der Scroll-Liste Settings aus (siehe „Erstellen einer neuen Importeinstellung“ auf Seite 291).
2. Öffnen Sie die Bin, in der die importierten Dateien gespeichert werden sollen.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Import.

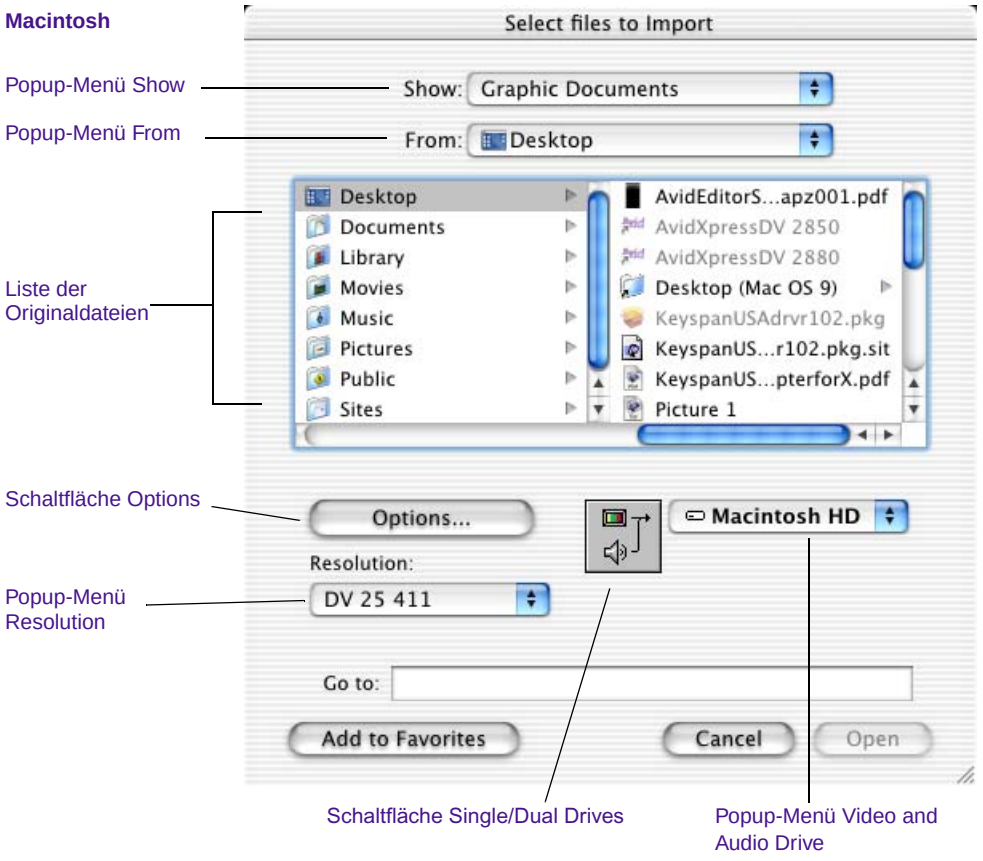
   Das Dialogfeld Select Files to Import wird geöffnet.

(Nur Windows) Weitere Informationen zu den im Dialogfeld Select Files to Import angezeigten Dateien erhalten Sie über die Schaltfläche Details.

Windows


Popup-Menü Look In
Schaltfläche Details
Select files to Import
Look in: Photoshop graphics
Datei-Browser
Blue.psd
Feathered.psd
FeatheredFlattened.psd
FeatheredSun.psd
LowerThird1.psd
NTSC_30 Layers_Trnspt.psd
One Layer.psd
Safe Title Action Overlay (720x486).
Strat.psd
TheGreatSouthwest.psd
TheGreatSouthwestMerged.psd
Two Layers 50 Opacity.psd
Two Layers 75 Opacity.psd
Two Layers.psd
Zu importierende Datei
File name: FeatheredSun.psd
Open
Popup-Menü Files of Type
Files of type: Graphic Files
Cancel
Schaltfläche Options
Options...
Video Resolution: 2:1
Video Drive:
Audio Drive:
Media 1 (F:)
Schaltfläche Single/Dual Drives
Popup-Menü Video Resolution
Popup-Menü Video and Audio Drive

Macintosh


Select files to Import
Popup-Menü Show
Show: Graphic Documents
Popup-Menü From
From: Desktop
Liste der Originaldateien
Desktop
Documents
Library
Movies
Music
Pictures
Public
Sites
AvidEditorS...apz001.pdf
AvidXpressDV 2850
AvidXpressDV 2880
Desktop (Mac OS 9)
KeyspanUSAdrvr102.pkg
KeyspanUS...r102.pkg.sit
KeyspanUS...pterforX.pdf
Picture 1
Schaltfläche Options
Options...
Macintosh HD
Resolution:
Popup-Menü Resolution
DV 25 411
Go to:
Add to Favorites
Cancel
Open
Schaltfläche Single/Dual Drives
Popup-Menü Video and Audio Drive

4. Wählen Sie einen Importdateityp aus dem Popup-Menü Files of Type (Windows) bzw. dem Popup-Menü Show (Macintosh), so dass nur Dateien des ausgewählten Dateityps in der Liste der Originaldateien angezeigt werden:

   - Wählen Sie Graphic (Windows) bzw. Graphic Documents (Macintosh) oder Audio (Windows) bzw. Audio Documents (Macintosh), um einen von mehr als 30 unterstützten Grafik- und Audiodateitypen zu importieren. Ausführlichere Informationen zu verschiedenen Dateitypen und deren Importspezifikationen finden Sie unter „Dateiformat-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.
   - Wählen Sie AAF, um AAF-Dateien zu importieren.
   - Wählen Sie OMFI, um Dateien zu importieren, die im Dateiformat OMFI gespeichert wurden, z.B. Sequenzen, die von einer Effekt- oder Digital-Audio-Workstation überspielt wurden.
   - Wählen Sie Shot Log, um Avid Log Exchange-Dateien (.ALE), die Clipinformationen enthalten, in eine Bin zu importieren. Weitere Informationen zu Avid Log-Spezifikationen finden Sie unter „Avid Log-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Das System zeigt im Datei-Browser (Windows) bzw. in der Liste der Originaldateien (Macintosh) des Dialogfelds standardmäßig nur Dateitypen an, die der gewählten Kategorie angehören. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type die Option All Files (Windows) bzw. im Popup-Menü Show die Option All Documents (Macintosh), um alle Dateien in einem gewählten Ordner anzuzeigen, unabhängig vom Dateityp. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie mehrere Dateien verschiedener Typen gleichzeitig importieren möchten.

   - Um eine Folge fortlaufend nummerierter Dateien zu importieren, wählen Sie die erste Datei der Folge aus. Wenn Sie die gesamte Folge von Dateien automatisch auswählen möchten, müssen Sie im Dialogfeld Import Settings die Option Autodetect Sequential Files auswählen.

Das System fasst alle durchnummerierten Dateien (z.B. myfile_001.jpg, myfile_002.jpg usw.) zu einem Clip zusammen.

5. (Optional) Klicken Sie auf Options, um das Dialogfeld Import Settings anzupassen.

   Das Dialogfeld Import Settings, in dem Sie die verschiedenen Parameter einstellen können, wird eingeblendet. Der Inhalt des Dialogfelds Import Settings hängt von dem ausgewählten Dateityp ab.

Eine vollständige Beschreibung aller Optionen im Dialogfeld Import Settings finden Sie unter Tabelle 20 auf Seite 293.

6. Wählen Sie die gewünschten Optionen, und klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern.
7. Schließen Sie das Dialogfeld Import Settings, und kehren Sie in das Dialogfeld Select Files to Import zurück.
8. Mit dem Popup-Menü Look)In (Windows) bzw. dem Popup-Menü From (Macintosh) können Sie nach dem Ordner suchen, der die Originaldateien enthält.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Single/Dual Drives, und wählen Sie im Popup-Menü ein Ziellaufwerk für die importierten Dateien.
10. Wählen Sie in der Liste der Originaldateien die gewünschten Dateien mit den normalen Auswahlfunktionen des Betriebssystems aus oder heben Sie deren Auswahl auf (Windows oder Macintosh).

Beim Importieren einer fortlaufenden Reihe von Grafikdateien müssen Sie im Dialogfeld Import Settings die Option Autodetect Sequential Files auswählen. Wählen Sie dann in der Liste der Originaldateien nur die erste Datei der Folge aus.

11. Klicken Sie auf Open.

    Wenn der Importvorgang abgeschlossen ist, erscheinen die Clips in der ausgewählten Bin.

Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien

So importieren Sie eine oder mehrere Dateien mit Hilfe der Drag-und-Drop-Methode:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die Einstellung, die Sie für den Import verwenden möchten. Wählen Sie entweder die Standard-Importeinstellung oder eine von Ihnen erstellte.

   Doppelklicken Sie zum Anzeigen oder Ändern der Parameter auf die Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer neuen Importeinstellung“ auf Seite 291.

3. Öffnen Sie die Bin, in der die importierten Dateien gespeichert werden sollen.

4. Öffnen Sie auf Ihrem Desktop den Ordner mit den Dateien, die Sie importieren möchten. Eventuell müssen Sie die Größe der Avid Xpress DV-Anwendung verändern, um auf den Desktop zugreifen zu können.

5. Klicken Sie auf die zu importierende Datei, und ziehen Sie sie in die Bin. Wenn Sie mehrere Dateien auswählen möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf die Dateien, und ziehen Sie sie in die Bin.

Importieren von Photoshop-Grafikdateien

Sie können Grafiken mit einer oder mehreren Ebenen aus Adobe Photoshop® importieren. Wenn Sie aus mehreren Ebenen bestehende Grafiken importieren, können Sie die einzelnen Ebenen erhalten und dann in Avid einzeln bearbeiten.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen behandelt:

- Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit einer einzigen Ebene
- Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit mehreren Ebenen

Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit einer einzigen Ebene

Eine solche Grafikdatei ist ein Bild, das in nur einer Ebene erstellt wurde bzw. ein Bild aus mehreren Ebenen, die mit Photoshop zusammengefasst wurden. Das Avid-System importiert diese Grafikdateien als Matte Key oder Masterclip, je nach dem Format der Photoshop-Datei.

- Wenn die Grafik einen transparenten Hintergrund oder einen Alpha-Kanal enthält, erzeugt das Avid-System einen Matte Key.
- Wenn die Grafik eine Hintergrundfarbe enthält, erzeugt das Avid-System einen Masterclip.

So importieren Sie Grafiken mit einer Ebene bzw. mit mehreren in Photoshop zusammengefassten Grafiken:

▶ Folgen Sie den Standardanweisungen zum Import von Grafiken wie unter „Importieren von Dateien“ auf Seite 301 beschrieben.

Grafiken mit nur einer Ebene, die Transparenzverläufe oder Feathering und einen transparenten Hintergrund enthalten, können nicht korrekt importiert werden. Teilweise transparente Pixel werden, abhängig vom Grad der Transparenz, entweder mit Weiß oder Schwarz gemischt. Um dieses Problem zu vermeiden, erstellen Sie eine zusätzliche Ebene in der ursprünglichen Photoshop-Datei, die mindestens ein Pixel Bildinformationen, z.B. einen Pinselpunkt, enthält. Importieren Sie die Datei dann als Datei mit mehreren Ebenen, wie in unter „Importieren von Dateien mit mehreren Ebenen“ auf Seite 313 beschrieben. Klicken Sie auf Select Layers, und wählen Sie nur die Ebene aus, die die Grafikelemente enthält. Wählen Sie nicht die zusätzliche Ebene aus.

Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit mehreren Ebenen

Diese Grafikdateien sind Bilddateien, die in Photoshop mit zwei oder mehr Ebenen erstellt wurden. In diesem Abschnitt werden folgende Themen behandelt:

- Import von Grafikdateien mit mehreren Ebenen
- Importieren von Dateien mit mehreren Ebenen

Sie können aus mehreren Ebenen bestehende Grafikdateien importieren, die mit Photoshop 6.0 oder höher erstellt wurden.

Import von Grafikdateien mit mehreren Ebenen

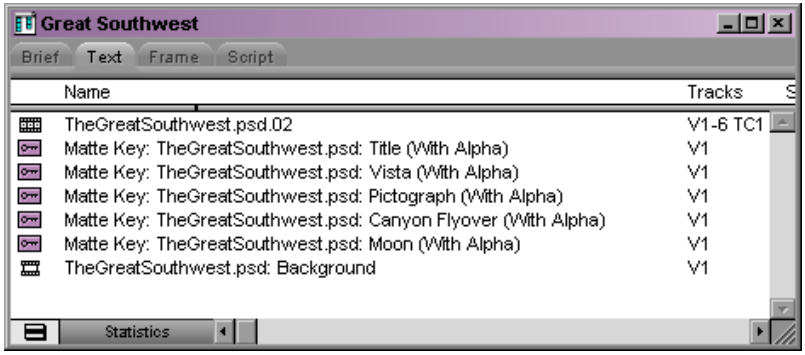
Wenn Sie eine aus mehreren Ebenen bestehende Grafikdatei importieren, können Sie dabei jede Ebene einzeln als getrenntes Objekt importieren (ein Matte Key oder Masterclip). Danach können Sie die einzelnen Ebenen wie Matte Keys oder Masterclips bearbeiten. Sie können das Bild auch zusammengefasst importieren oder Ebenen zum Import auswählen.

Ein Grafiker kann beispielsweise eine Collage aus mehreren Bildern erstellen und eine Ebene mit Text hinzufügen. Die Collage soll zu einer Sequenz geschnitten werden, in der die einzelnen Bilder nacheinander erscheinen und am Ende der Text hinzugefügt werden soll.

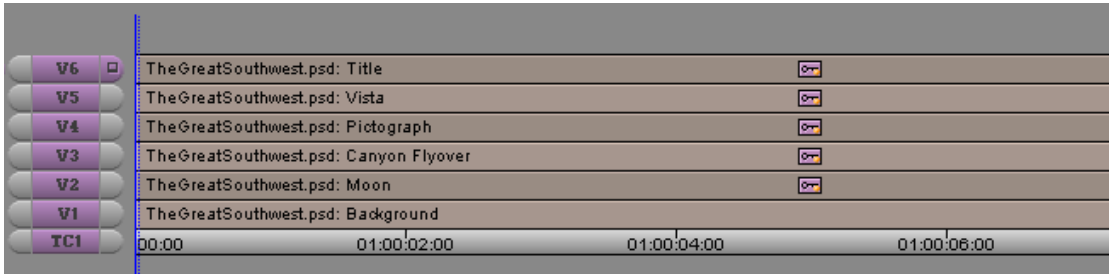
Die folgende Abbildung zeigt die Bilder und Ebenen in Photoshop.

Das Avid-System importiert jede Ebene einzeln als Matte Key mit Alpha-Kanal. In diesem Beispiel enthält die Grafik einen Hintergrund, so dass das System diesen als Masterclip erstellt. (Wenn die Grafik einen transparenten Hintergrund enthielte, würde die Hintergrundebene als Matte Key importiert werden.)

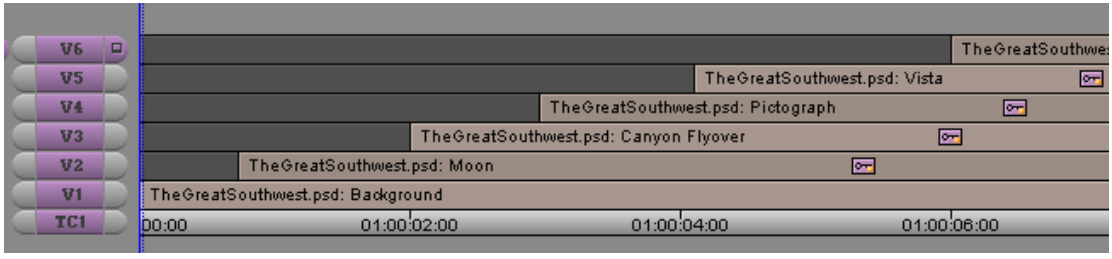
Die folgende Abbildung zeigt die Ebenen, wie sie in der Bin erscheinen.



Während des Imports erzeugt das Avid-System eine Sequenz mit jeder Ebene auf einer separaten Videospur. Dies erleichtert das Schneiden der Ebenen in die fertige Sequenz. In dieser Sequenz bleiben die Namen und die Reihenfolge der Ebenen aus der Photoshop-Datei erhalten. Siehe folgende Abbildung.



Sie können dann die Spuren bearbeiten, um die Collage zu erstellen.



Bitte beachten Sie Folgendes:

- Die Grafiken müssen RGB 8 oder 16 Bit bzw. Graustufen sein.
- Reihenfolge und Namen der Ebenen bleiben beim Import erhalten.
- Ausgeblendete Ebenen werden als Matte Keys importiert.
- Opazität wird im Matte Key-Effekt in Vordergrundpegel konvertiert.
- Text- und Formebenen werden während des Imports gerastert (konvertiert von einer Vektorbasis zu Bitmap).

Nicht alle Ebenenoptionen und -typen werden beim Import unterstützt (siehe Tabelle 23 und Tabelle 24). Beispielsweise würde ein Titel mit einem Drop Shadow- und einem Outer Glow-Effekt diese beim Import verlieren. Um die Effekte in den Ebenen zu erhalten, müssen Sie sie in Photoshop zusammenfassen (siehe Dokumentation zu Photoshop) und dann die Datei importieren.

Sie können Effekte der verschiedenen Ebenen und die Originalstruktur der Datei auch erhalten, indem Sie beim Import folgende Schritte ausführen:

1. Klicken Sie beim ersten Import auf Select Layers, und wählen Sie alle Ebenen *außer* den Ebenen mit den Mehrebenen-Effekten aus.
2. Öffnen Sie beim zweiten Import Photoshop, blenden Sie die bereits importierten Ebenen aus, und zeigen Sie die Ebenen mit den Effekten an. Klicken Sie beim Import auf Flattened Image. Als Ergebnis erhalten Sie ein Bild, das nur die Ebenen mit den Effekten enthält.

Tabelle 23 Unterstützung von Photoshop Ebenenoptionen

Ebenenoption	Unterstützt	Notes
Blending Mode	No	Um den Überblendmodus zu erhalten (Dissolve, Multiply usw.), fassen Sie die Ebene mit einer anderen Ebene ohne Überblendmodus zusammen. Nur der Normalmodus wird unterstützt.
Opacity	Ja	Der Pegel der importierten Ebene entspricht der in Photoshop angegebenen Opazität. Sie können die Einstellung für Opazität mit dem Vordergrundpegel im Effekt-Editor anpassen.
Layer Group	Teilweise	Ebenengruppierung wird ignoriert. Alle Ebenen, einschließlich gruppierte Ebenen, werden als einzelne Ebenen importiert. Um eine Clipping-Gruppe zu erhalten, fassen Sie die gruppierten Ebenen in der Basisebene zusammen.
Layer Set	Teilweise	Alle Ebenen aus einem Satz werden als einzelne Ebenen importiert.

Tabelle 23 Unterstützung von Photoshop Ebenenoptionen (Forts.)

Ebenenoption	Unterstützt	Notes
Layer/Set Mask	No	Ebenen- und Satzmasken werden ignoriert. Damit eine Ebenenmaske erhalten bleibt, wenden Sie sie auf die Ebene an. Damit eine Satzmaske erhalten bleibt, fassen Sie den Satz in einer leeren Ebene zusammen. Um die Maske einer bestimmten Ebene zu erhalten, rastern Sie die Ebene.
Layer Style	No	Ebenenstile werden ignoriert. Um einen Ebenenstil zu erhalten, konvertieren Sie ihn in Ebenen.

Tabelle 24 Unterstützung besonderer Ebenentypen in Photoshop

Ebenenoption	Unterstützt	Notes
Type Layer	Ja	
Solid Layer	Ja	Solid-Ebenen werden als Grafiken mit einem opaken Alpha-Kanal importiert.
Gradient Layer	Ja	Transparenzverläufe bleiben erhalten.
Pattern Layer	Ja	
Adjustment Layer	No	In diese Kategorie fallen die Parameter Levels, Curves, Color Balance, Brightness/Contrast, Hue/Saturation, Channel Mixer, Gradient Map, Invert, Threshold und Posterize.

Importieren von Dateien mit mehreren Ebenen

So importieren Sie eine Photoshop-Datei mit mehreren Ebenen:

1. Bereiten Sie die Photoshop-Grafik wie unter „Import von Grafikdateien mit mehreren Ebenen“ auf Seite 308 beschrieben für den Import vor.
2. Folgen Sie den Standardanweisungen zum Import von Grafiken wie unter „Importieren von Dateien“ auf Seite 301 beschrieben. Um die Matte korrekt erzeugen zu können, müssen Sie auf die Schaltfläche Options klicken und die Option Invert Existing Alpha auswählen.
3. Markieren Sie eine oder mehrere Dateien und klicken Sie auf Open.

   Eine Meldung wird angezeigt.
4. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf Sequence of Layers, wenn Sie alle Ebenen erhalten möchten. Wenn die Anzahl der Ebenen die Anzahl der unterstützten Spuren überschreitet, erzeugt Avid eine Sequenz mit der maximalen Anzahl der unterstützten Spuren. Zusätzliche Ebenen werden in die Bin, jedoch nicht als Spur in eine Sequenz importiert. Dies gilt für alle Dateien, die Sie für den Import ausgewählt haben.
   - Klicken Sie auf Flattened Image, wenn die Grafik als einzelner Matte Key oder Clip importiert werden soll. Avid fasst dann alle Ebenen zusammen. Dies gilt für alle Dateien, die Sie für den Import ausgewählt haben.

Ausgeblendete Ebenen werden nicht in die zusammengefasste Grafik aufgenommen. Vergewissern Sie sich, dass alle Ebenen, die Sie in der endgültigen Version haben möchten, sichtbar sind. Ebenen, die teilweise transparent sind, werden in der zusammengefassten, importierten Grafik nicht korrekt angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Importieren von Photoshop-Grafikdateien mit einer einzigen Ebene“ auf Seite 307.

   - Klicken Sie auf Select Layers, wenn Sie die zu erhaltenden Ebenen auswählen möchten. Das Dialogfeld Select Layers wird geöffnet. Wählen Sie die gewünschten Ebenen zum Import aus, und klicken Sie auf OK. Wenn Sie mehr als 24 Ebenen auswählen, werden diese zwar importiert, jedoch nicht in die Sequenz aufgenommen.

Avid gibt Meldungen aus, wenn die Medien für die einzelnen Ebenen erstellt werden. Am Ende werden die Objekte in der ausgewählten Bin angezeigt.

*Die Matte Keys werden als Downstream Keys in die Sequenz geschnitten. Deaktivieren Sie im Effekt-Editor die Option Downstream Key, um auf Parameter wie z.B. Position zugreifen zu können. Mehrfach-Matte Keys müssen ggf. gerendert werden. Weitere Informationen zu Downstream Keys und zum Rendern finden Sie unter „Rendern von Effekten“ im Handbuch*Avid Xpress DV-Effekte *oder in der Hilfe.*

Erneutes Importieren von Dateien

Wenn Sie mit Masterclips bzw. Sequenzen arbeiten, die importiertes Material enthalten, können Sie den Befehl Batch Import verwenden, um die importierten Dateien erneut zu importieren. Dies könnte z.B. erforderlich sein, wenn die Mediendateien verloren gegangen sind oder versehentlich gelöscht wurden und deshalb neu erstellt werden müssen.

Zum erneuten Importieren benötigen Sie die Originaldateien. Löschen Sie die Mediendateien für importierte Dateien nicht, wenn die Originaldateien nicht mehr verfügbar sind, es sei denn, Sie benötigen das Material nicht mehr.

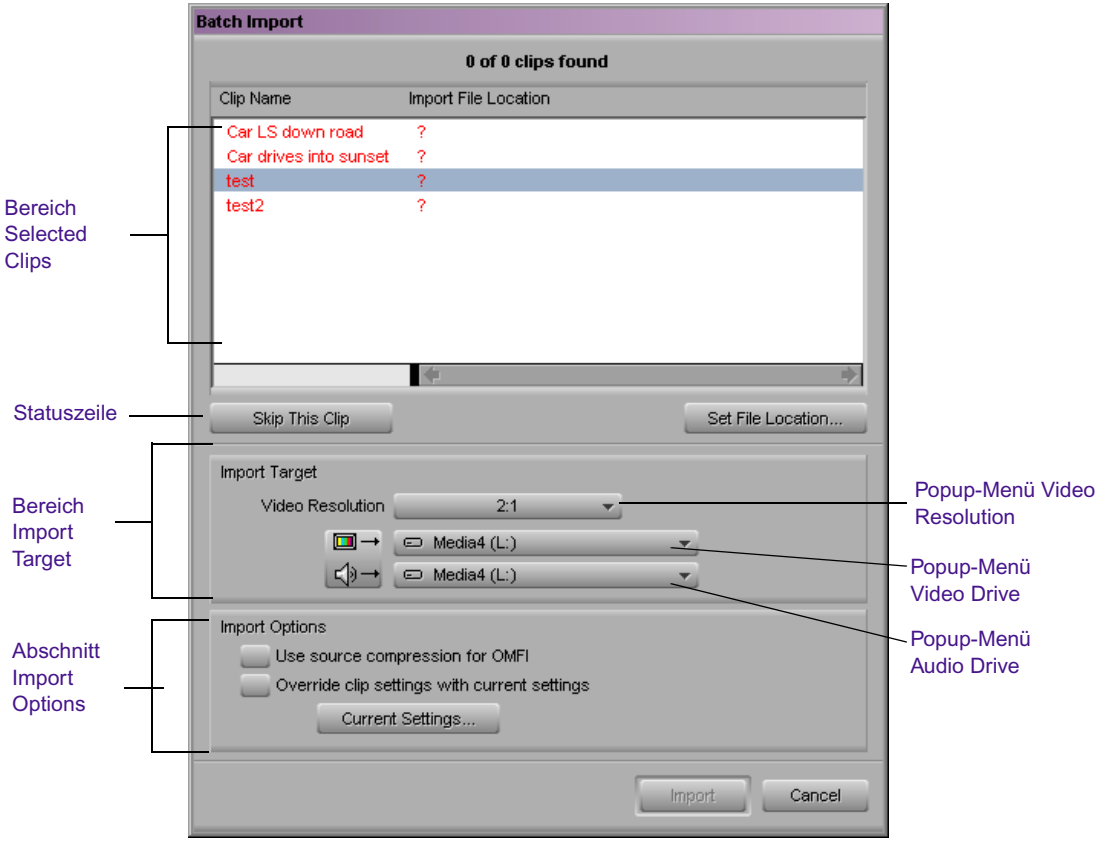
Mit dem Befehl Batch Import können Sie importierte Dateien erneut importieren und dabei automatisch das neu importierte Material mit den ursprünglichen Masterclips und Sequenzen verknüpfen. Wenn Sie die Sequenz nach dem erneuten Importieren abspielen, wird das neue Material verwendet.

Beim erneuten Importieren einer Mediendatei wird die gesamte Datei einschließlich aller Spuren importiert. Wenn beispielsweise nur die Videospur einer importierten Datei, die sowohl Video als auch Audio enthält, in die Sequenz geschnitten wurde, werden die Video- und die Audiospur aus der Originaldatei importiert.

OMFI-Dateien dürfen zum erneuten Importieren nur einen Masterclip enthalten.

Dialogfeld Batch Import

Im Dialogfeld Batch Import können Sie eine Originaldatei für jeden Masterclip auswählen, der in einer Bin markiert wurde. Ihr Avid Xpress DV-System findet die Originaldatei automatisch, wenn diese sich in demselben Ordner befindet, aus dem sie beim letzten Import gelesen wurde. Das Dialogfeld Batch Import erscheint, wenn Sie einen Masterclip oder eine Sequenz auswählen und im Menü Bin den Befehl Batch Import wählen.



Bereich Selected Clips

Im Bereich Selected Clips werden die für den Import ausgewählten Clips angezeigt. Oberhalb des Bereichs wird angegeben, wie viele Clips insgesamt angezeigt werden und wie viele davon gefunden wurden und importiert werden können. In Schwarz angezeigte Clips wurden gefunden und werden importiert. In Rot angezeigte Clips wurden nicht an ihrem ursprünglichen Speicherort gefunden. Mit der Schaltfläche Set File Location können Sie die Originaldateien zu diesen Clips suchen. Wenn Sie einen oder mehrere Clips markieren und auf Skip This Clip klicken, werden diese Clips aus der Liste entfernt. Diese Clips werden nicht importiert.

Bereich Import Target

Im Bereich Import Target wählen Sie eine Auflösung und Ziellaufwerke.

- **Popup-Menü Video Resolution:** Ermöglicht die Auswahl der Videoauflösung.
- **Popup-Menüs Video Drive und Audio Drive:** In diesen Popup-Menüs wählen Sie Ziellaufwerke für die Mediendateien aus.

Bereich Import Options

Der Bereich Import Options des Dialogfelds Batch Import enthält globale Einstellungen, die für alle Importdateien gelten.

- **Use source compression for OMFI:** Ist diese Option aktiviert, wird die Auflösung für OMFI-Dateien verwendet, die mit nativen Auflösungstypen (4:1s, 3:1, 1:1) komprimiert wurden. Dies ermöglicht ein schnelles Importieren dieser Dateien. Ist die Option nicht aktiviert, wird die im Popup-Menü Resolution ausgewählte Auflösung für den Import verwendet. Diese Option überschreibt die Einstellung OMFI Resolution im Dialogfeld Import Settings.
- **Override clip settings with current settings:** Ermöglicht das Ändern der Importeinstellungen für alle Importdateien. Standardmäßig werden Dateien mit denselben Einstellungen importiert, die beim letzten Import verwendet wurden.

Wenn Sie die Importeinstellungen im Abschnitt Import Options ändern, gelten die neuen Einstellungen für alle Importdateien.

Starten des erneuten Importvorgangs

Bevor Sie den erneuten Importvorgang starten, empfiehlt es sich, alle auswechselbaren Medienlaufwerke anzumelden, die die Originalgrafiken enthielten.

So importieren Sie Dateien erneut:

1. Öffnen Sie die Bin, und markieren Sie die importierten Masterclips und Sequenzen, die erneut importiert werden sollen.
2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Batch Import aus.

   Eine Meldung wird angezeigt.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Offline only:** Importiert nur die markierten Masterclips erneut, deren Mediendateien fehlen.
   - **All clips:** Importiert alle markierten Masterclips erneut (wenn Sie beispielsweise die Videoauflösung der importierten Masterclips ändern möchten).

   Das Dialogfeld Batch Import erscheint.
4. Um einen Clip aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf Skip This Clip. Der Clip wird dann nicht importiert.
5. Suchen Sie die Originale zu Dateien, die nicht gefunden wurden. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:
   a. Markieren Sie einen oder mehrere der in Rot angezeigten Clips im Bereich Selected Clips.
   b. Klicken Sie auf Set File Location.

      Das Dialogfeld Locate File erscheint.
   c. Navigieren Sie zu dem Speicherort, an dem die Originaldatei liegt.

      Wenn Sie mehrere in Rot angezeigte Clips ausgewählt haben, sucht das System in dem Ordner, in dem sich der erste Clip befindet, auch nach den übrigen. Befinden sie sich nicht dort, sucht das System in Ordnern mit derselben Beziehung wie der erste Ordner.

      Nachdem die Clips gefunden wurden, erscheinen sie in Schwarz.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Video Resolution eine Videoauflösung für alle erneut importierten Dateien.

OMFI- und AAF-Dateien können DV 25 nicht in DV 50 oder DV 50 in DV 25 konvertieren.

7. Wählen Sie in den Popup-Menüs Video Drive und Audio Drive ein Ziellaufwerk bzw. Ziellaufwerke für alle Mediendateien aus.

   Sie können Video und Audio getrennt auf verschiedenen Laufwerken ablegen.

8. (Optional) Standardmäßig werden Dateien mit den Importeinstellungen importiert, die beim letzten Import verwendet wurden. Sie können die Importeinstellungen für alle zu importierenden Clips folgendermaßen im Bereich Import Options ändern:

   a. Aktivieren Sie die Option Override clip settings with current settings.

   b. Klicken Sie auf Current Settings, um das Dialogfeld Import Settings zu öffnen.

   c. Wählen Sie die gewünschten Optionen.

   d. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Import Settings zu schließen.

9. Klicken Sie auf Import.

   Die Datei wird importiert.

Kapitel 9

Organisieren mit Bins

Das Avid Xpress DV-System enthält leistungsfähige Datenbank-Tools zum Organisieren und Verwalten Ihres aufgezeichneten Materials. Sie können mit Bins in vier verschiedenen Ansichten arbeiten. Sie können Clips und Sequenzen umbenennen, sortieren, filtern, duplizieren und löschen. Außerdem können Sie einzelne Bilder oder ganze Bins drucken. Diese Themen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- Vorbereitung
- Verbesserte Bildschirmausnutzung durch die SuperBin
- Grundlegende Bin-Verfahren
- Standardansicht
- Textansicht
- Bildansicht
- Skriptansicht
- Drucken von Bins
- Sammeln von Formatelementen

Vorbereitung

Es gibt einige Schritte, die Sie vor dem Organisieren Ihres Projekts ausführen können, um die Anzeige der Informationen in Bins und die Wiedergabe von Clips anzupassen:

- Informationen zum Anpassen der in einer Bin angezeigten Objekte (Clips, Subclips usw.) finden Sie unter „Einstellen der Bin-Ansicht“ auf Seite 320.
- Sie können Bins in vier Ansichten anzeigen. Siehe „Bin-Ansichten“ auf Seite 322.
- In den vier Bin-Ansichten werden unterschiedliche Informationen in den Bins angezeigt. Siehe „Anzeigen benutzerdefinierter Bin-Ansichten“ auf Seite 322.
- Im Bin-Schnellmenü können Sie Befehle auswählen. Siehe „Bin-Schnellmenü“ auf Seite 324.
- Wenn Sie die Balance zwischen dem rechten und dem linken Lautsprecher für einige oder alle Clips in einer Bin zentrieren möchten, siehe „Anpassen der Balance-Standardeinstellungen“ auf Seite 577.

Einstellen der Bin-Ansicht

Im Dialogfeld Set Bin Display können Sie die von einer Sequenz referenzierten Clips anzeigen, auch wenn die Clips bis dahin nicht in der Bin waren. Laden Sie eine Sequenz in eine neue Bin, und gehen Sie wie folgt vor.

So stellen Sie die Bin-Anzeige ein:

1. Klicken Sie auf eine Bin.
2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

   Das Dialogfeld Set Bin Display wird geöffnet.

   Die Tabelle 25 beschreibt kurz die im Dialogfeld Set Bin Display aufgeführten Symbole.

Tabelle 25 Beschreibungen der Objektsymbole

Objektsymbol	Beschreibung
Masterclips	Clip, der auf Audio- und Video-Mediendateien verweist, die aus aufgezeichnetem Filmmaterial oder aus importierten Dateien entstanden sind.
Subclips	Clip, der auf einen ausgewählten Ausschnitt eines Masterclips verweist.
Sequenzen	Clip, der ein bearbeitetes vollständiges oder unvollständiges Programm darstellt, das aus anderen Clips zusammengestellt wird.
Zuspielclips	Clip, der auf das auf Videoband aufgezeichnete Originalmaterial für Masterclips verweist.
Effekte	Clip, der auf einen ungerenderten Effekt verweist, den Sie erzeugen.
Bewegungseffekte	Datei in der Bin, die auf Effektmedien verweist, die beim Erzeugen von Bewegungseffekten erstellt wurden.
Gerenderte Effekte	Clip, der auf eine Effektmediendatei verweist, die beim Rendern eines Effekts entstand.

3. Markieren Sie die anzuzeigenden Objekttypen: Masterclips, Subclips, Sequenzen usw.
4. Die Option Show clips created by user ist automatisch aktiviert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die vom System erzeugten Objekte angezeigt werden sollen.
5. Aktivieren Sie die Option Show reference clips, um automatisch alle Objekte anzuzeigen, auf die in Sequenzen der Bin verwiesen wird, gleichgültig, ob diese Clips vorher in der Bin enthalten waren oder nicht.
6. Klicken Sie auf OK.

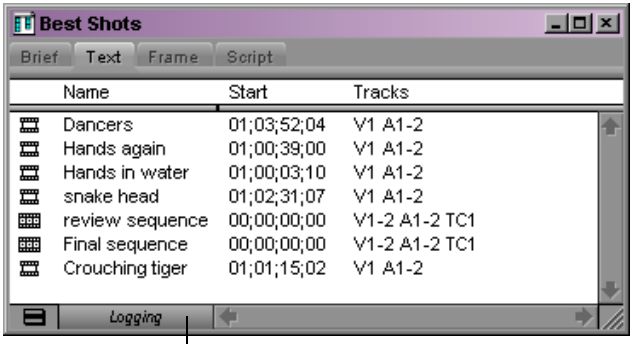
   Die Bin zeigt die Objekte jetzt gemäß Ihren Einstellungen an.

Bin-Ansichten

Zum Bearbeiten von Clips in einer Bin können Sie zwischen vier verschiedenen Ansichten wählen: Standard, Text, Bild und Skript. Weitere Informationen zu Bin-Ansichten finden Sie unter „Standardansicht“ auf Seite 340, „Textansicht“ auf Seite 341, „Bildansicht“ auf Seite 354 und „Skriptansicht“ auf Seite 357.

Anzeigen benutzerdefinierter Bin-Ansichten

Rechts von der Schaltfläche Fast Menu befindet sich das Popup-Menü Bin View (nur Textansicht), in dem Sie verschiedene Bin-Ansichten auswählen können. Bins haben drei Standardansichten, die automatisch geladen werden: Custom, Film und Statistics. Diese Ansichten werden auch in der Scroll-Liste Settings angezeigt.



Popup-Menü Bin View

Anpassen von Bin-Ansichten in der Textansicht

Sie können benutzerdefinierte Bin-Ansichten erstellen und speichern, auf die Sie mühelos über das Popup-Menü Bin View zugreifen können. Sie können die Ansicht anpassen, indem Sie Bin-Spalten verschieben, ausblenden oder neue hinzufügen. Die einzige obligatorische Spalte ist der Clipname, der standardmäßig angezeigt wird.

Sie können die Bin-Ansicht auf verschiedene Arten anpassen:

- Ändern der Anordnung der in der standardmäßigen Statistik- oder Filmansicht vorgegebenen Spalten entsprechend Ihren Anforderungen, ohne Spalten auszublenden oder hinzuzufügen. Diese Einstellungen werden jedes Mal wieder aufgerufen, wenn Sie die Statistik- oder Filmansicht wählen.
- Hinzufügen oder Ausblenden von Spalten, um die Statistik- und die Filmansicht anzupassen. Diese Änderungen werden als zusätzliche Einstellungen in numerischer Reihenfolge gespeichert, z.B. *Statistik.1*, *Statistik.2*, wenn Sie keinen anderen Namen angeben.

Sie können zum Erstellen benutzerdefinierter Bin-Ansichten standardmäßige oder benutzerdefinierte Spalten beliebig hinzufügen, ausblenden, kopieren oder anders anordnen. Diese neuen Ansichten können Sie dann benennen und speichern. Siehe „Speichern einer benutzerdefinierten Bin-Ansicht“ auf Seite 323.

Sie können Bin-Spalten anzeigen, die Sie aus anderen Avid-Produkten importiert haben, auch wenn diese Bin-Spalten nicht in Avid Xpress DV verfügbar sind.

Wenn Sie eine neue Bin-Ansicht erstellen, werden die vorgenommenen Einstellungen gespeichert, damit Sie sie später ändern, kopieren oder löschen können. Die Einstellungen für neue Bin-Ansichten erscheinen im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings.

Speichern einer benutzerdefinierten Bin-Ansicht

Wenn Sie eine Spalte hinzufügen, ausblenden oder löschen, wird der Bin-Ansichtsname kursiv mit der Dateinamenerweiterung *.n* angezeigt. Dies ist ein Hinweis, dass die Ansicht nicht mehr mit der ursprünglichen Ansicht übereinstimmt. Wenn Sie eine neue Einstellung für die Bin-Ansicht wählen, während die aktuelle Einstellung unbenannt oder kursiv ist, verwirft das System die aktuelle Einstellung.

Wenn Sie die Ansicht nach dem Hinzufügen oder Löschen der Überschriften nicht speichern, wird sie verworfen.

So speichern Sie eine benutzerdefinierte Bin-Ansicht auf der Registerkarte Text:

1. Öffnen Sie eine Bin, und klicken Sie auf die Registerkarte Text.
2. Fügen Sie nach Ihrer Vorstellung neue Spalten hinzu, oder blenden Sie Spalten aus.

   Der Name der Bin-Ansicht wird kursiv angezeigt.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Bin View den Befehl Save As.

   Das Dialogfeld View Name erscheint.
4. Geben Sie einen Namen für die benutzerdefinierte Ansicht ein, und klicken Sie auf OK.

So ändern Sie eine benutzerdefinierte Bin-Ansicht im Dialogfeld Bin View:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf die zu ändernde benutzerdefinierte Bin-Ansicht.

   Das Dialogfeld Bin View wird geöffnet.
3. Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus.
4. Klicken Sie auf OK.

Bin-Schnellmenü

Alle Befehle im Menü Bin stehen auch im Bin-Schnellmenü zur Verfügung. Das Schnellmenü ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie mehrere Bins geöffnet haben und schnell auf einen Befehl zugreifen müssen.

So öffnen Sie das Bin-Schnellmenü:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.

Verbesserte Bildschirmausnutzung durch die SuperBin

Mit der SuperBin können Sie die Bildschirmausnutzung verbessern. In der SuperBin haben Sie die Möglichkeit, mehrere Bins in demselben Bin-Fenster zu öffnen und dann zwischen ihnen zu wechseln, um eine Bin anzuzeigen, ohne die anderen zu schließen. Sie können auch zwischen der Anzeige einer Bin in einem separaten Fenster und der Anzeige in der SuperBin umschalten. Außerdem können Sie Clips und Sequenzen in und aus der SuperBin kopieren bzw. verschieben.

Aktivieren der SuperBin

So aktivieren Sie die SuperBin:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf Bin.

   Das Dialogfeld Bin Settings wird geöffnet.
3. Wählen Sie Enable SuperBin, und klicken Sie auf OK.

   Das nächste Mal, wenn Sie im Projektfenster auf eine Bin klicken, wird sie in der SuperBin geöffnet.

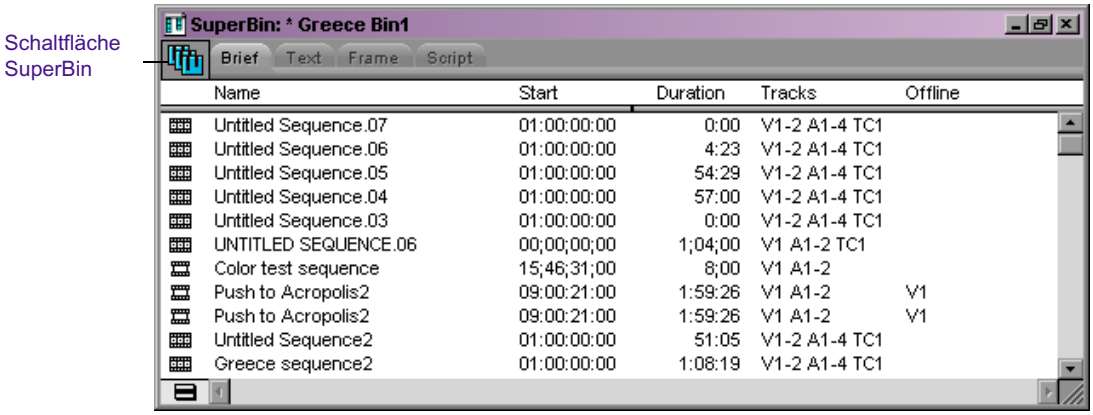
Öffnen von Bins in der SuperBin

So öffnen Sie Bins in der SuperBin:

1. Aktivieren Sie die SuperBin. Siehe „Aktivieren der SuperBin“ auf Seite 325.
2. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins, und klicken Sie ein Mal auf einen Bin-Namen.

Wenn Sie auf eine Bin doppelklicken, wird sie in einem separaten Fenster und nicht in der SuperBin geöffnet.

Die Bin wird in der SuperBin geöffnet. Die Schaltfläche SuperBin erscheint in der linken oberen Ecke und in der Titelleiste wird SuperBin: *Bin-Name* angezeigt.


Schaltfläche SuperBin
SuperBin: * Greece Bin1
Brief
Text
Frame
Script
Name
Start
Duration
Tracks
Offline
Untitled Sequence.07 01:00:00:00 0:00 V1-2 A1-4 TC1
Untitled Sequence.06 01:00:00:00 4:23 V1-2 A1-4 TC1
Untitled Sequence.05 01:00:00:00 54:29 V1-2 A1-4 TC1
Untitled Sequence.04 01:00:00:00 57:00 V1-2 A1-4 TC1
Untitled Sequence.03 01:00:00:00 0:00 V1-2 A1-4 TC1
UNTITLED SEQUENCE.06 00;00;00;00 1;04;00 V1 A1-2 TC1
Color test sequence 15;46;31;00 8;00 V1 A1-2
Push to Acropolis2 09:00:21:00 1:59:26 V1 A1-2 V1
Push to Acropolis2 09:00:21:00 1:59:26 V1 A1-2 V1
Untitled Sequence2 01:00:00:00 51:05 V1-2 A1-4 TC1
Greece sequence2 01:00:00:00 1:08:19 V1-2 A1-4 TC1

So zeigen Sie eine Bin, die in der SuperBin angezeigt wurde, erneut an:

- Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins, und klicken Sie einmal auf einen Bin-Namen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche SuperBin, und wählen Sie im Popup-Menü eine Bin.

Wenn in der SuperBin keine anderen Bins geöffnet sind, wird kein Popup-Menü angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche SuperBin klicken.

Die Bin wird erneut in der SuperBin geöffnet.

Schließen der SuperBin

So schließen Sie die SuperBin:

- Klicken auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

  Alle in der SuperBin geöffneten Bins werden geschlossen.

Verschieben von Bins in die und aus der SuperBin

Sie können Bins, die in separaten Fenstern angezeigt werden, in die SuperBin verschieben. Umgekehrt können Sie auch Bins aus der SuperBin in separate Fenster verschieben.

So verschieben Sie eine geöffnete Bin in die SuperBin:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.
2. Doppelklicken Sie im Projektfenster auf das Symbol der geöffneten Bin.

   Das separate Bin-Fenster wird geschlossen, die Bin in der SuperBin angezeigt.

So verschieben Sie eine Bin aus der SuperBin in ein separates Fenster:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.
2. Doppelklicken Sie im Projektfenster auf das Symbol der geöffneten Bin.

   Die Bin wird aus der SuperBin entfernt und in einem separaten Fenster geöffnet.

Verschieben von Clips und Sequenzen in die und aus der SuperBin

So verschieben Sie einen Clip oder eine Sequenz in die SuperBin:

- Ziehen Sie den Clip oder die Sequenz aus einem geöffneten Bin-Fenster in die in der SuperBin angezeigte Bin.

  Der Clip bzw. die Sequenz wird in die SuperBin verschoben.

Sie können Clips und Sequenzen direkt aus der SuperBin in eine Bin im Projektfenster kopieren.

So verschieben Sie einen Clip oder eine Sequenz aus der SuperBin:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.
2. Ziehen Sie den Clip oder die Sequenz aus der SuperBin auf ein Bin-Symbol im Projektfenster.

   Der Clip bzw. die Sequenz wird in die Bin im Projektfenster verschoben, die Bin in einem separaten Fenster geöffnet.

Kopieren von Clips und Sequenzen in und aus der SuperBin

So kopieren Sie einen Clip oder eine Sequenz in die SuperBin:

- Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie den Clip bzw. die Sequenz aus einem anderen geöffneten Bin-Fenster in die in der SuperBin angezeigte Bin.

  Der Clip bzw. die Sequenz wird in die SuperBin kopiert.

Sie können Clips und Sequenzen direkt aus der SuperBin in eine Bin im Projektfenster kopieren.

So kopieren Sie einen Clip oder eine Sequenz aus der SuperBin:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.
2. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie den Clip oder die Sequenz aus der SuperBin auf ein Bin-Symbol im Projektfenster.

   Der Clip bzw. die Sequenz wird in die Bin im Projektfenster kopiert, die Bin in einem separaten Fenster geöffnet.

Löschen einer Bin bei aktivierter SuperBin

So löschen Sie eine Bin, während die SuperBin aktiviert ist:

1. Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl- und Umschalttaste (Macintosh) auf den Bin-Namen.
2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option Delete.

   Die Bin wird gelöscht.

Grundlegende Bin-Verfahren

Einige der grundlegenden Bin-Verfahren können Sie allen Bin-Ansichten zum Arbeiten mit den Clips in der Bin einsetzen. Dazu zählen das Auswählen, Löschen, Duplizieren, Verschieben, Kopieren und Filtern von Clips und Sequenzen.

Wenn Sie mit Bins arbeiten, wird in der Titelleiste der Bin vor dem Bin-Namen ein Sternchen (*) angezeigt. Dieses Sternchen zeigt an, dass die Änderungen an der Bin nicht gespeichert wurden. Nach dem Speichern der Bin wird das Sternchen entfernt.

Befolgen Sie zum Anzeigen einer vollständigen Liste der zum Projekt gehörenden Bins die Anweisungen unter „Die Bin-Anzeige“ auf Seite 75.

Markieren von Objekten mit dem Lasso

Sie können Objekte im Avid Xpress DV-System auswählen, indem Sie diese mit dem Lasso markieren.

So markieren Sie ein oder mehrere Objekte mit dem Lasso:

- Klicken Sie auf die Fläche außerhalb der Objekte, und ziehen Sie die Maus. Um die Objekte erscheint eine weiße gepunktete Linie.

  Das Objekt bzw. die Objekte werden markiert.

Auswählen von Clips und Sequenzen

Zum Auswählen von Clips oder Sequenzen in einer Bin haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Markieren Sie mehrere Elemente mit dem Lasso. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.
- Klicken Sie auf das Symbol des Clips oder der Sequenz (Textansicht).
- Klicken Sie auf den Bildbereich des Clips oder der Sequenz (Bildansicht).

- (Windows) Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Clips oder Sequenzen.
- (Macintosh) Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf mehrere Clips oder Sequenzen, um diese zu markieren.

So kehren Sie Ihre Auswahl um:

- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Reverse Selection.

  Die vorher ausgewählten Objekte werden deaktiviert und vorher deaktivierte Objekte werden ausgewählt.

Duplizieren von Clips und Sequenzen

Beim Duplizieren eines Clips bzw. einer Sequenz erzeugt das System einen separaten Clip, der mit denselben Mediendateien verknüpft ist. Sie können diesen Clip ohne Auswirkungen auf den Originalclip verschieben, umbenennen und bearbeiten.

So duplizieren Sie einen Clip oder eine Sequenz:

1. Klicken Sie auf das Objekt (Clip oder Sequenz), das Sie duplizieren möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips auszuwählen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Eine Kopie des Clips bzw. der Sequenz erscheint in der Bin. An den ursprünglichen Namen wird .Copy*n* angehängt, wobei *n* die Anzahl der vom Original erstellten Duplikate ist.

Verschieben von Clips und Sequenzen

Sie können Clips und Sequenzen in andere Bins verschieben, um verschiedene Arten von Material je nach den Anforderungen Ihres Projekts zu gruppieren und zu organisieren.

So verschieben Sie Clips oder Sequenzen von einer Bin in eine andere:

1. Erstellen oder öffnen Sie eine weitere Bin. Benennen Sie sie entsprechend dem Verwendungszweck bzw. dem Inhalt.
2. Verschieben Sie die erste und die neue Bin, oder ändern Sie ihre Größe, so dass beide gleichzeitig sichtbar sind.
3. Klicken Sie auf das Objekt (Clip oder Sequenz), das Sie verschieben möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips oder Sequenzen auszuwählen.
4. Ziehen Sie die Clips oder Sequenzen in die neue Bin.

Ist die Anzeige der Ziel-Bin so eingestellt, dass Referenzclips angezeigt werden, erscheinen die betreffenden Objekttypen erst, nachdem Sie die Bin gespeichert haben.

Kopieren von Clips und Sequenzen

Beim Kopieren eines Clips oder einer Sequenz wird ein Klon des Originals in einer anderen Bin erstellt. Sämtliche Veränderungen an der Kopie wirken sich auch auf das Original aus. Sie können einen Clip nicht in dieselbe Bin kopieren oder eine Kopie des Clips in die Bin einfügen, in der sich das Original befindet.

Wenn Sie die Alt-Taste drücken und einen Clip oder eine Sequenz zum Kopieren ziehen, wird im Gegensatz zum Duplizieren die Namenserweiterung .Copy.*n* nicht angehängt.

Wenn Sie Clips aus einer Bin in eine andere kopieren, werden die in der ersten Bin erstellten benutzerdefinierten Spalten ebenfalls in die zweite Bin kopiert. Die benutzerdefinierten Spalten werden in der Reihenfolge der Erstellung angezeigt.

So kopieren Sie Clips aus einer Bin in eine andere:

1. Ordnen Sie die Bins so an, dass Sie beide gleichzeitig sehen können. Eventuell müssen Sie dazu die Größe der Bins verändern.
2. Wählen Sie in der Original-Bin den Clip bzw. die Sequenz, die Sie kopieren möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips oder Sequenzen auszuwählen.
3. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, ziehen Sie die Clips oder Sequenzen in die Ziel-Bin, und lassen Sie die Maustaste los.

Löschen von Clips, Sequenzen oder Medien

Sie können Subclips und Sequenzen aus einer Bin löschen. Informationen zum Löschen von mit Subclips verknüpften Mediendateien finden Sie unter „Suchen verwandter Mediendateien“ auf Seite 382.

Sie können Effektclips, Bewegungseffektclips, gerenderte Effektclips sowie Masterclips jeweils zusammen mit ihren Mediendateien löschen. Zum Löschen von Video- und Audiospuren müssen Sie das Medien-Tool verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool“ auf Seite 372.

Wenn Sie Mediendateien löschen, können Sie das gelöschte Material danach nicht mehr sehen. Wenn Sie einen Clip laden, für den eine Mediendatei gelöscht worden ist, erscheint ein schwarzer Bildschirm mit den Worten „Media Offline“. Wenn Sie diesen Clip wieder benutzen möchten, müssen Sie ihn erneut aufzeichnen oder das Material neu importieren.

So löschen Sie Clips oder Sequenzen aus einer Bin:

1. Klicken Sie auf die Clips oder die Sequenzen, die Sie löschen möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips oder Sequenzen auszuwählen.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete.
   - Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete wird angezeigt. Es enthält Informationen zu den ausgewählten Objekten.
3. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Einträge, die Sie löschen möchten.
   - Markieren Sie dabei sowohl die zu löschenden Clips als auch die Mediendateien.
   - Wenn Sie die Clips für eine spätere erneute Aufzeichnung behalten möchten, markieren Sie nur die Mediendateien zum Löschen.
   - Wenn die Mediendatei noch mit einem anderen Clip verknüpft ist, markieren Sie nur die Clips zum Löschen.
4. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie Mediendateien löschen möchten, erscheint ein Bestätigungsdialogfeld.
5. Klicken Sie auf Delete.

Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten

Sie können Clips, Subclips, Sequenzen und Effektclips zur Erleichterung der Verwaltung und Organisation der Bin-Objekte Farben zuordnen. Farben, die Bin-Objekten zugewiesen wurden, werden Ausgangsfarben genannt.

Hinzufügen einer Spalte für Farben zu einer Bin

So fügen Sie einer Bin die Spalte Color hinzu:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht im Menü Bin den Befehl Headings.

   Das Dialogfeld Bin Column Selection wird angezeigt.
2. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. klicken Sie einfach (Macintosh) in der Scroll-Liste auf Color.

3. Klicken Sie auf OK.

   Die Spalte Color erscheint in der Bin.

Standardmäßig erscheinen neue Spalten an letzter Stelle in der Bin. Markieren Sie zum Verschieben der Spalte Color deren Überschrift und ziehen Sie sie nach links.

Zuweisen von Ausgangsfarben

So weisen Sie einem Clip, einem Subclip, einer Sequenz oder einem Effektclip in einer Bin eine Farbe zu:

1. Klicken Sie in einer Bin in der Textansicht auf die Bin-Objekte, denen Sie eine Farbe zuweisen möchten.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Clip Color, und wählen Sie im Untermenü eine Farbe aus.

   Die Farbe erscheint in der Spalte Color und auf dem Clipsymbol.

Sie können eine Farbe auch zuweisen, indem Sie in die Spalte Color klicken und eine Farbe im Popup-Menü auswählen.

Zuweisen einer benutzerdefinierten Ausgangsfarbe

So weisen Sie einem Clip, einem Subclip, einer Sequenz oder einem Effektclip in einer Bin eine benutzerdefinierte Farbe zu:

1. Klicken Sie in einer Bin in der Textansicht auf die Bin-Objekte, denen Sie eine Farbe zuweisen möchten.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Clip Color, und wählen Sie im Untermenü Pick aus.

   Das Windows-Farbdialogfeld bzw. der Macintosh Color Picker wird angezeigt.
3. Wählen Sie eine Farbe, und klicken Sie auf OK.

   Die benutzerdefinierte Farbe erscheint in der Spalte Color und auf dem Clipsymbol.

Wenn Sie eine benutzerdefinierte Farbe zugewiesen haben, erhält diese Farbe im Untermenü Set Clip Color die Bezeichnung Other.

Begrenzen der Farbauswahlmöglichkeiten

Sie können die Farbauswahl beim Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten auf die derzeit in der Bin verwendeten Farben beschränken.

So begrenzen Sie die Auswahlmöglichkeiten für die beim Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten verfügbaren Farben:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht die Bin-Objekte, denen Sie eine Farbe zuweisen möchten.
2. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste in der Bin in die Spalte Color.

   Ein Menü sämtlicher in der Bin verwendeter Farben erscheint. Benutzerdefinierte Farben tragen die Bezeichnung Other.
3. Wählen Sie eine der Farben.

   Die Farbe erscheint in der Spalte Color und auf dem Clipsymbol.

Sortieren nach Farbe

So sortieren Sie Bin-Objekte nach Farben:

1. Klicken Sie in der Bin auf die Spaltenüberschrift Color.
2.
   Klicken Sie in der Bin auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Sort.

   Die Objekte in der Bin werden nach Farben sortiert.

Farben werden nach Farbton, Sättigungsgrad und Wert sortiert.

Filtern nach Farbe

So filtern Sie Bin-Objekte nach Farben:

1.
   Klicken Sie in der Bin auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Custom Sift.
2. Geben Sie den Namen der Farbe in das Textfeld ein.
3. Wählen Sie als Filterparameter Color.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die Objekte in der Bin werden nach der angegebenen Farbe gefiltert.

Markieren von Clips mit Offline-Medien

Sie können in der Timeline die Clips markieren, deren Medien offline sind. Die Clips erscheinen rot, um anzuzeigen, dass dies der Fall ist. Die Option Offline setzt die Auswahl von Ausgangs- oder lokalen Farben außer Kraft.

So markieren Sie die Clips, deren Medien offline sind:

1. Klicken Sie auf eine Stelle in der Timeline, um diese zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Clip Color und dann im Untermenü den Eintrag Offline.

   Etwaige Offline-Medien werden in der Timeline rot angezeigt.

Wenn Sie mit verschachtelten Ebenen arbeiten, wird ein Clip auch dann rot markiert, wenn die fehlende Mediendatei einige Ebenen tiefer liegt.

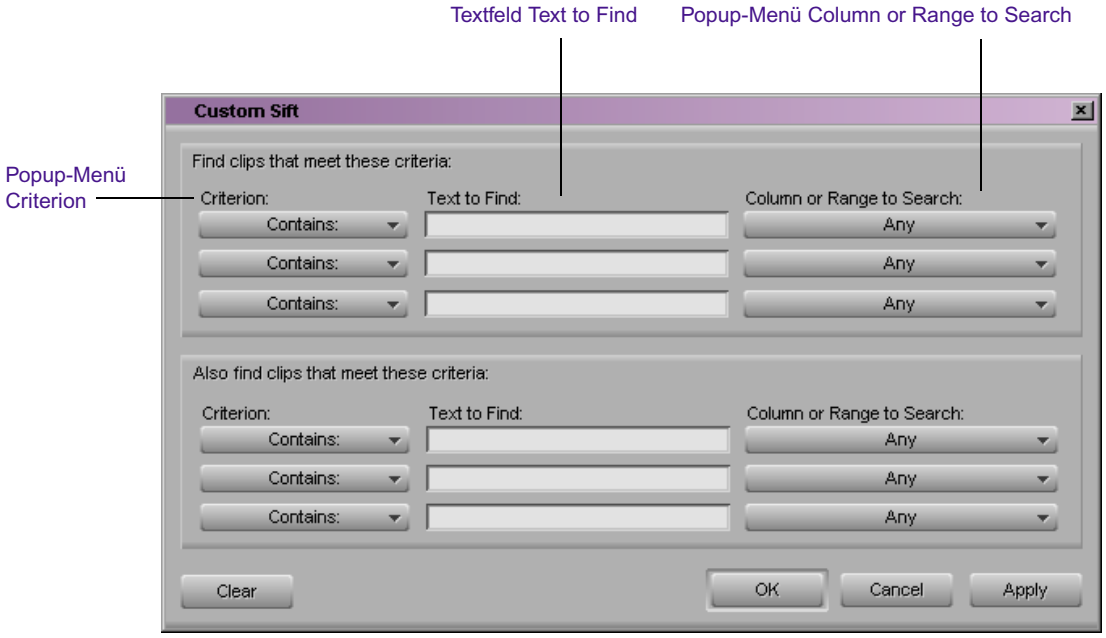
Filtern von Clips und Sequenzen

Wenn Sie Clips filtern, werden nur die Clips in der Bin angezeigt, die die angegebenen Kriterien erfüllen. Sie können beispielsweise ein Filterkriterium angeben, das nur die Anzeige solcher Clips zulässt, deren Bezeichnung das Wort „Nahaufnahme“ enthält. Das Dialogfeld bietet sechs verschiedene Ebenen von Kriterien.

So filtern Sie Clips und Sequenzen:

1. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Custom Sift.

   Das Dialogfeld Custom Sift erscheint.



2. Öffnen Sie das erste Popup-Menü Criterion, und wählen Sie eine Filteroption.
3. Klicken Sie in das erste Textfeld Text to Find, und geben Sie den Text ein, der als Filterkriterium verwendet werden soll. Wenn Sie nach Farbe filtern, geben Sie den genauen Namen der Farbe in das Textfeld ein (die Groß- und Kleinschreibung muss beachtet werden).
4. Klicken Sie auf das Popup-Menü Column or Range to Search, und wählen Sie die Überschrift der Spalte aus, auf die das Kriterium angewendet werden soll.
5. Geben Sie nach Bedarf zusätzliche Filterkriterien ein, und wählen Sie weitere Spalten aus.
6. Klicken Sie auf OK.

   Nur die Clips, die Ihren Kriterien entsprechen, bleiben in der Bin, und das Wort „sifted“ wird in Klammern an den Bin-Namen angehängt.

Nach dem Filtern der Clips einer Bin können Sie die Bin gefiltert oder ungefiltert anzeigen.

So zeigen Sie die gesamte Bin an:

- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Show Unsifted.

So zeigen Sie die gefilterte Bin an:

- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Show Sifted.

Wenn Sie die Bin gefiltert anzeigen, erscheint das Wort „sifted“ in Klammern hinter dem Namen der Bin.

Auswählen von Offline-Objekten in einer Bin

Offline-Elemente sind Clips, Subclips oder Sequenzen, deren Mediendateien ganz oder teilweise fehlen bzw. nie aufgezeichnet wurden.

Zum Bestimmen von Offline-Elementen haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Select Offline Items.

- Klicken Sie in der Bin auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Select Offline Items.

  Es werden alle Objekte markiert, deren Mediendateien fehlen.

Auswählen verwandter Objekte eines Objekts

Wenn Sie die *verwandten Objekte* zu einem ausgewählten Clip bzw. einer Sequenz suchen, werden alle anderen Clips markiert, die mit dem ausgewählten Clip verknüpft sind, beispielsweise Subclips oder andere Sequenzen.

So finden Sie verwandte Objekte:

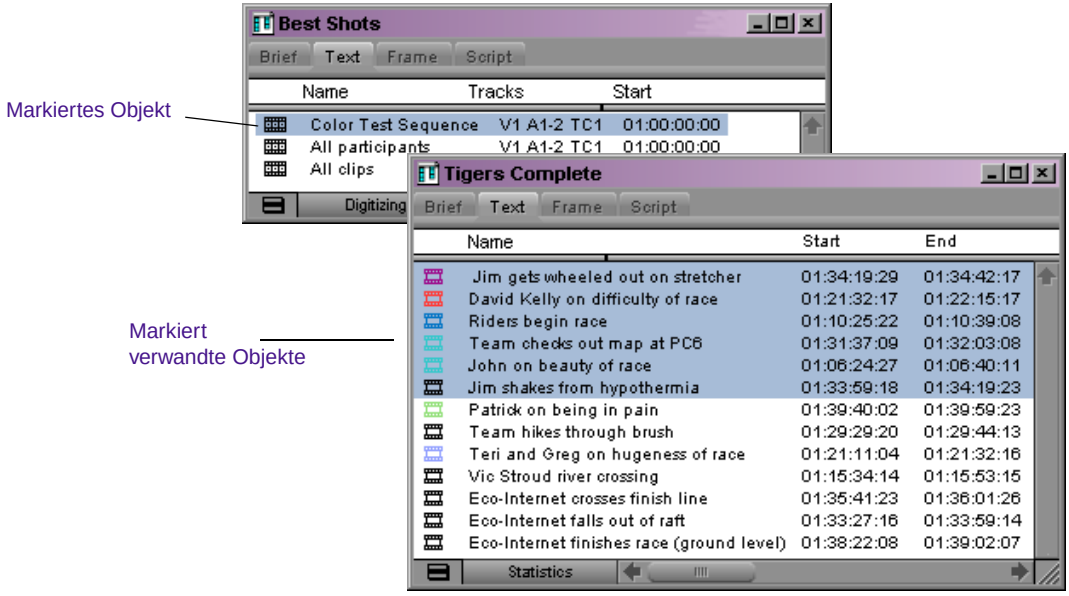
1. Öffnen Sie die Bin, die den gewünschten Clip bzw. die Sequenz enthält.
2. Öffnen Sie die anderen Bins, die die gesuchten verwandten Objekte enthalten könnten.

3. Ordnen Sie die Bins so an, dass der Inhalt sichtbar ist.

   Zum Anzeigen möglichst vieler Objekte ist die Textansicht am besten geeignet.

4. Klicken Sie auf den gewünschten Clip bzw. die gewünschte Sequenz, und wählen Sie im Menü Bin oder im Bin-Schnellmenü den Befehl Select Media Relatives.

   In den geöffneten Bins werden alle verwandten Objekte markiert.



Sie können zum Anzeigen der aufgezeichneten Video- und Audiodateien, die auf Ihren Medienlaufwerken gespeichert sind, auch das Medien-Tool verwenden. *Siehe „Das Medien-Tool“ auf Seite 368.*

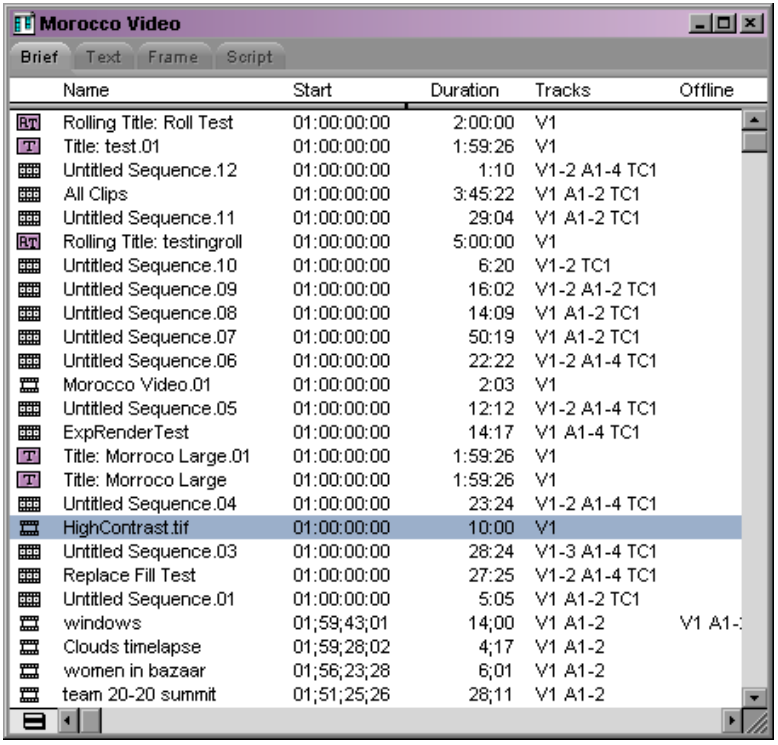
Standardansicht

Die Standardansicht ermöglicht eine bessere Ausnutzung des Bildschirms. In der Standardansicht werden nur fünf Standardspalten angezeigt, die Informationen zu den Clips und Sequenzen in der Bin liefern.

So zeigen Sie die auf fünf Standardspalten reduzierte Textansicht der Bin an:

- Klicken Sie auf die Registerkarte Brief.

Sie können die Spaltenüberschriften in der Standardansicht nicht ändern.


Morocco Video
Brief
Text
Frame
Script
Name
Start
Duration
Tracks
Offline
Rolling Title: Roll Test 01:00:00:00 2:00:00 V1
Title: test.01 01:00:00:00 1:59:26 V1
Untitled Sequence.12 01:00:00:00 1:10 V1-2 A1-4 TC1
All Clips 01:00:00:00 3:45:22 V1 A1-2 TC1
Untitled Sequence.11 01:00:00:00 29:04 V1 A1-2 TC1
Rolling Title: testingroll 01:00:00:00 5:00:00 V1
Untitled Sequence.10 01:00:00:00 6:20 V1-2 TC1
Untitled Sequence.09 01:00:00:00 16:02 V1-2 A1-2 TC1
Untitled Sequence.08 01:00:00:00 14:09 V1 A1-2 TC1
Untitled Sequence.07 01:00:00:00 50:19 V1 A1-2 TC1
Untitled Sequence.06 01:00:00:00 22:22 V1-2 A1-4 TC1
Morocco Video.01 01:00:00:00 2:03 V1
Untitled Sequence.05 01:00:00:00 12:12 V1-2 A1-4 TC1
ExpRenderTest 01:00:00:00 14:17 V1 A1-4 TC1
Title: Morroco Large.01 01:00:00:00 1:59:26 V1
Title: Morroco Large 01:00:00:00 1:59:26 V1
Untitled Sequence.04 01:00:00:00 23:24 V1-2 A1-4 TC1
HighContrast.tif 01:00:00:00 10:00 V1
Untitled Sequence.03 01:00:00:00 28:24 V1-3 A1-4 TC1
Replace Fill Test 01:00:00:00 27:25 V1-2 A1-4 TC1
Untitled Sequence.01 01:00:00:00 5:05 V1 A1-2 TC1
windows 01;59;43;01 14;00 V1 A1-2 V1 A1-
Clouds timelapse 01;59;28;02 4;17 V1 A1-2
women in bazaar 01;56;23;28 6;01 V1 A1-2
team 20-20 summit 01;51;25;26 28;11 V1 A1-2

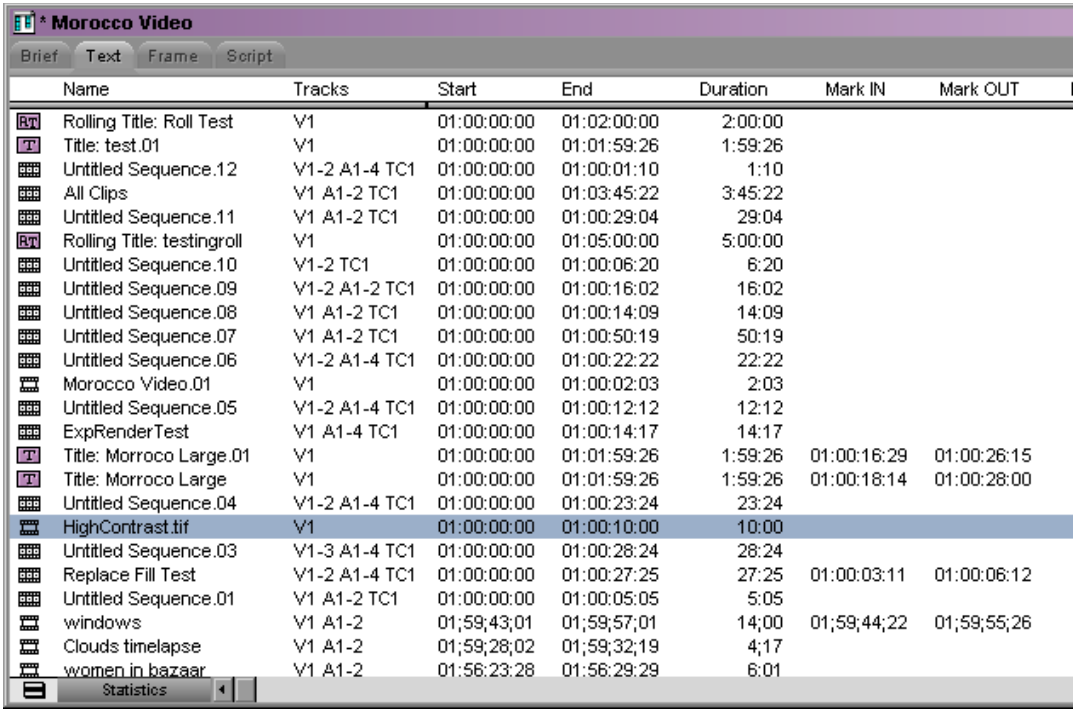
Für Filmprojekte werden andere Spaltenüberschriften angezeigt.

Textansicht

Die Textansicht bietet einen vollständigen Überblick über die Clipinformationen. Es werden Datenbankspalten verwendet, die Sie gemäß Ihren Anforderungen neu anordnen und anpassen können.

So rufen Sie die Textansicht auf:

- Klicken Sie im Bin-Fenster auf die Registerkarte Text.



Name	Tracks	Start	End	Duration	Mark IN	Mark OUT
Rolling Title: Roll Test	V1	01:00:00:00	01:02:00:00	2:00:00		
Title: test.01	V1	01:00:00:00	01:01:59:26	1:59:26		
Untitled Sequence.12	V1-2 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:01:10	1:10		
All Clips	V1 A1-2 TC1	01:00:00:00	01:03:45:22	3:45:22		
Untitled Sequence.11	V1 A1-2 TC1	01:00:00:00	01:00:29:04	29:04		
Rolling Title: testingroll	V1	01:00:00:00	01:05:00:00	5:00:00		
Untitled Sequence.10	V1-2 TC1	01:00:00:00	01:00:06:20	6:20		
Untitled Sequence.09	V1-2 A1-2 TC1	01:00:00:00	01:00:16:02	16:02		
Untitled Sequence.08	V1 A1-2 TC1	01:00:00:00	01:00:14:09	14:09		
Untitled Sequence.07	V1 A1-2 TC1	01:00:00:00	01:00:50:19	50:19		
Untitled Sequence.06	V1-2 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:22:22	22:22		
Morocco Video.01	V1	01:00:00:00	01:00:02:03	2:03		
Untitled Sequence.05	V1-2 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:12:12	12:12		
ExpRenderTest	V1 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:14:17	14:17		
Title: Morroco Large.01	V1	01:00:00:00	01:01:59:26	1:59:26	01:00:16:29	01:00:26:15
Title: Morroco Large	V1	01:00:00:00	01:01:59:26	1:59:26	01:00:18:14	01:00:28:00
Untitled Sequence.04	V1-2 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:23:24	23:24		
HighContrast.tif	V1	01:00:00:00	01:00:10:00	10:00		
Untitled Sequence.03	V1-3 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:28:24	28:24		
Replace Fill Test	V1-2 A1-4 TC1	01:00:00:00	01:00:27:25	27:25	01:00:03:11	01:00:06:12
Untitled Sequence.01	V1 A1-2 TC1	01:00:00:00	01:00:05:05	5:05		
windows	V1 A1-2	01;59;43;01	01;59;57;01	14;00	01;59;44;22	01;59;55;26
Clouds timelapse	V1 A1-2	01;59;28;02	01;59;32;19	4;17		
women in bazaar	V1 A1-2	01:56:23:28	01:56:29:29	6:01		

Anordnen der Bin-Spalten

In diesem Abschnitt werden die zum Hinzufügen, Ausblenden, Verschieben, Duplizieren und Löschen von Spalten in einer Bin erforderlichen Schritte beschrieben.

Verschieben und Neuanordnen von Spalten

So verschieben Sie eine Textspalte in einer Bin:

1. Klicken Sie auf die Überschrift der zu verschiebenden Spalte.

   Die gesamte Spalte wird markiert.

2. Ziehen Sie die Spalte an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los.

   Die Spalte erscheint an der neuen Position. Die Spalten rechts davon werden verschoben, um Platz zu schaffen.

Ausrichten von Bin-Spalten

Wenn Sie Bin-Spalten ausrichten, bleibt die Reihenfolge der Spalten von links nach rechts erhalten. Ihre Breite wird der Länge des Inhalts entsprechend angepasst. Diese Funktion ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie nach dem Verschieben oder Anordnen von Spalten Lücken schließen möchten.

Sie haben folgende Möglichkeiten, Spalten in einer Bin auszurichten:

- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Align Columns.
- Drücken Sie die Tasten Strg+T (Windows) bzw. ⌘+T (Macintosh).

Ein- und Ausblenden von Spalten

Sie können Spaltenüberschriften einzeln oder in Gruppen in der Bin anzeigen bzw. ausblenden.

So wählen Sie Spaltenüberschriften aus:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht im Menü Bin den Befehl Headings.

   Das Dialogfeld Bin Column Selection wird angezeigt.

2. Wählen Sie die anzuzeigenden Überschriften aus:

   - Klicken Sie auf den Namen einer Überschrift, um sie auszuwählen.
   - Klicken Sie auf eine markierte Überschrift, um die Auswahl aufzuheben.
   - Klicken Sie auf All/None, um alle Überschriften der Bin auszuwählen bzw. die Auswahl aufzuheben.

3. Klicken Sie auf OK.

   Nur die im Dialogfeld markierten Überschriften erscheinen in der Bin.

Löschen von Spalten

Das Löschen einer statistischen Spalte hat denselben Effekt wie das Ausblenden der Spalte, d.h. Sie können die Spalte jederzeit mit Hilfe des Dialogfelds Bin Column Selection wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine benutzerdefinierte Spalte löschen, müssen Sie sie neu erstellen.

So löschen Sie eine Spalte:

1. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete.
   - Drücken Sie die Löschtaste.

   Die Spalte wird aus der Ansicht gelöscht, die anderen Spalten rücken zusammen.

Duplizieren von Spalten

Sie können Duplikate vorhandener Spalten, die Timecode-Informationen enthalten, in anderen kompatiblen Spalten erstellen, die Sie in einem Dialogfeld auswählen können.

So duplizieren Sie eine Timecode-Spalte:

1. Wählen Sie die zu duplizierende Spalte aus, indem Sie auf ihre Überschrift klicken.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Das Dialogfeld Select wird geöffnet.

   Das Dialogfeld enthält die Namen der Spalten, die mit der Spalte, die Sie in Schritt 1 ausgewählt haben, kompatibel sind. Die Spalte muss dieselbe Datenart enthalten, damit die Kopie erstellt werden kann.
3. Wählen Sie einen Spaltennamen in der Liste, und klicken Sie auf OK.

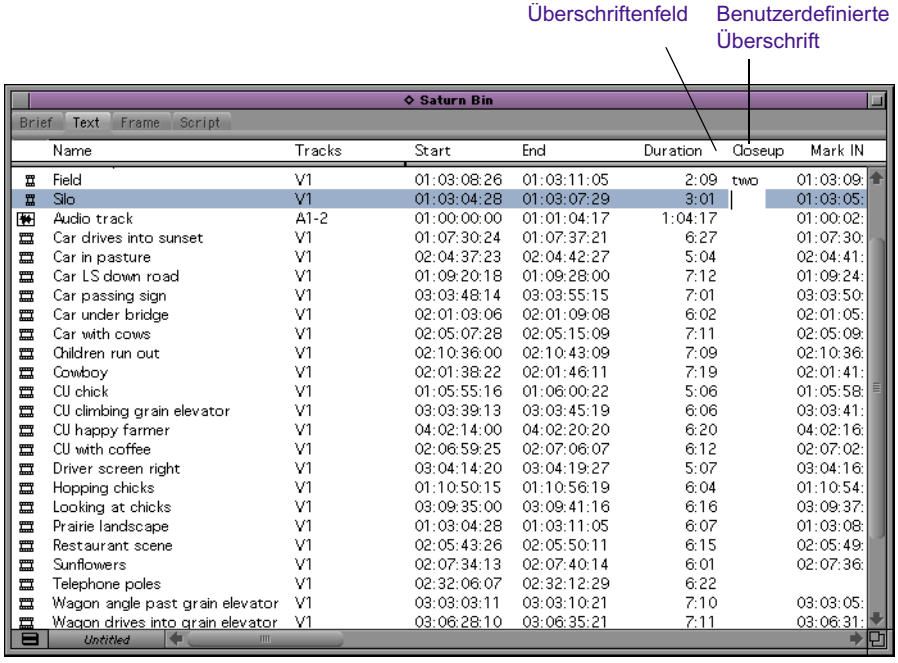
   Die Informationen erscheinen in der angegebenen Spalte.

Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten zu einer Bin

Sie können eigene Spaltenüberschriften hinzufügen, um Informationen zu Clips und Sequenzen zu beschreiben. Beispielsweise können Sie eine Spalte hinzufügen, in der die Art der Einstellung (Nahaufnahme, Weitwinkel, Mastereinstellung, Großaufnahme usw.) angegeben wird.

So fügen Sie eine neue benutzerdefinierte Spalte hinzu:

1. Klicken Sie auf einen leeren Bereich rechts neben den Spaltenüberschriften.
2. Verschieben Sie vorhandene Spalten nach links oder rechts, um einen leeren Bereich zu schaffen.
3. Geben Sie die gewünschte Spaltenüberschrift ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh). Spaltenüberschriften dürfen max. 30 Zeichen einschließlich Leerzeichen enthalten.



Die Einfügemarke wird im Datenfeld neben dem ersten Clip in der Bin platziert.

4. Wählen Sie nach Eingabe der neuen Spaltenüberschrift im Menü Bin den Befehl Align Columns.
5. Geben Sie die Informationen ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh), um zur nächsten Zeile zu springen.

Ändern einer benutzerdefinierten Spaltenüberschrift

Sie können nur die Überschriften benutzerdefinierter Spalten ändern. Die Überschriften der standardmäßigen Statistik- oder Filmspalten können nicht geändert werden.

So ändern Sie die Überschrift einer benutzerdefinierten Spalte:

1. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf diese Schaltfläche, um die Überschrift zu markieren.
2. Geben Sie den neuen Text für die Überschrift ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).

Verwalten von Clipinformationen in der Textansicht

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Clipinformationen in Bin-Spalten zu verwalten. Dazu gehören u.a. das Verschieben von Informationen in Spalten, das Kopieren von Informationen zwischen Zellen, das Verschieben von Informationen zwischen ganzen Spalten und das Sortieren und Verändern der Clipinformationen, wie es in diesem Abschnitt beschrieben wird.

Bewegen des Cursors zwischen Spaltenzellen

So bewegen Sie den Cursor zwischen den Zellen von Spalten:

1. Klicken Sie in eine der Spalten.

   Die Zeile wird gelb markiert.
2. Verwenden Sie zum Bewegen des Cursors in Bin-Spalten die in Tabelle 26 angegebenen Tasten und Tastenkombinationen.

Tabelle 26 Tastenkombinationen zum Bewegen in der Textansicht

Taste bzw. Tastenkombination	Funktion
Tabulatortaste	Bewegt die Einfügemarke in die benachbarte Zelle der nächsten Spalte. Sie können die Tabulatortaste mehrmals drücken, um durch die Zellen nach rechts zu scrollen, bis die letzte Spalte markiert ist. Drücken Sie dann erneut auf die Tabulatortaste, wird wieder die erste Spalte markiert.
Umschalt+Tab	Bewegt die Einfügemarke in die Zelle der vorherigen Spalte. Sie können Umschalt+Tab weiter drücken, um die Zellen nach links zu durchlaufen, bis die Zelle in der ersten Spalte markiert ist. Wenn Sie nochmals Umschalt+Tab drücken, wird die Zelle in der letzten Spalte markiert.
Eingabetaste (auf der alphanumerischen Tastatur) (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh)	Bestätigt neu in die Zelle eingegebene Informationen und bewegt die Einfügemarke in die darunter liegende Zelle der nächsten Zeile. Sie können die Eingabetaste (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh) mehrfach drücken, um in der Spalte nach unten zu gehen, bis die letzte Zelle markiert ist. Wenn Sie dann erneut auf die Eingabetaste (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh) drücken, wird die oberste Zelle in der Spalte markiert.
Umschalt+Eingabetaste (auf der alphanumerischen Tastatur) (Windows) bzw. Umschalt+Return-Taste (Macintosh)	Bewegt die Einfügemarke nach oben in die darüber liegende Zelle. Sie können Umschalt+Eingabetaste (Windows) bzw. Umschalt+Return-Taste (Macintosh) mehrmals drücken, bis die oberste Zelle markiert ist. Wenn Sie erneut auf Umschalt+Eingabetaste (Windows) bzw. Umschalt+Return-Taste (Macintosh) drücken, wird die letzte Zelle markiert.

Ändern von Clipinformationen

Sie können die Informationen in bestimmten Spalten zu Masterclips, Subclips, Bändern und anderen in einer Bin gespeicherten Objekten ändern oder bearbeiten. Dies ist besonders nützlich, wenn Daten fehlerhaft sind oder Sie Informationen aus organisatorischen Gründen anpassen müssen.

Beim Ändern von Clipinformationen sollten Sie Folgendes beachten:

- Wenn Sie die Informationen zu einem Clip ändern, werden verknüpfte Objekte automatisch aktualisiert. Wenn Sie beispielsweise den Namen eines Clips ändern, erscheint der neue Name in den Sequenzen, die den Clip enthalten.
- Manche Daten können nach dem Aufzeichnen nicht mehr geändert werden, da sonst die Wiedergabe und das Schneiden des Materials nicht möglich wären.
- Sequenzdaten können nicht geändert werden, obwohl sie in der Bin erscheinen. Sie können Sequenzdaten nur ändern, indem Sie die Sequenz selbst bearbeiten. Sie können jedoch den Namen und die Startzeit für die Master-Timecode-Spur ändern, wie unter „Ändern von Sequenzinformationen“ auf Seite 487 beschrieben.

Bei Masterclips, Subclips und anderen in einer Bin gespeicherten Objekten können Sie manche Daten direkt ändern.

Direktes Ändern von Daten

Klicken Sie zum direkten Ändern von Informationen in einer Bin auf die gewünschte Zelle, und geben Sie die neuen Informationen ein. Sie können beispielsweise einen neuen Namen für einen Clip angeben oder den Start- bzw. End-Timecode korrigieren.

So ändern Sie Clipdaten direkt:

1. Klicken Sie im Bin-Fenster auf die Registerkarte Text.
2. Klicken Sie auf die zu ändernde Zelle. Wählen Sie immer nur ein Objekt aus.
3. Klicken Sie erneut auf die Zelle, und geben Sie den Text ein.

   Verwandelt sich der Mauszeiger nicht in eine Einfügemarke, kann die Spalte nicht direkt geändert werden.
4. Geben Sie die neuen Informationen ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

Ändern von Daten mit dem Befehl Modify

Mit dem Befehl Modify können Sie Informationen in bestimmten Überschriften bearbeiten. Sie können ihn beispielsweise einsetzen, um Namen von Zuspielbändern zu ändern oder um die Start- und End-Timecodes für einen oder mehrere Masterclips gleichzeitig um einen bestimmten Zeitabschnitt vorwärts oder rückwärts zu verschieben.

Mit dem Befehl Modify können Sie nur an Masterclips Änderungen vornehmen. Für Subclips oder Sequenzen ist dieser Befehl nicht verfügbar. Außerdem können Sie nur Änderungen vornehmen, die sich auf die End-Timecodes oder die Spuren vor dem Aufzeichnen auswirken, wie in Tabelle 27 beschrieben.

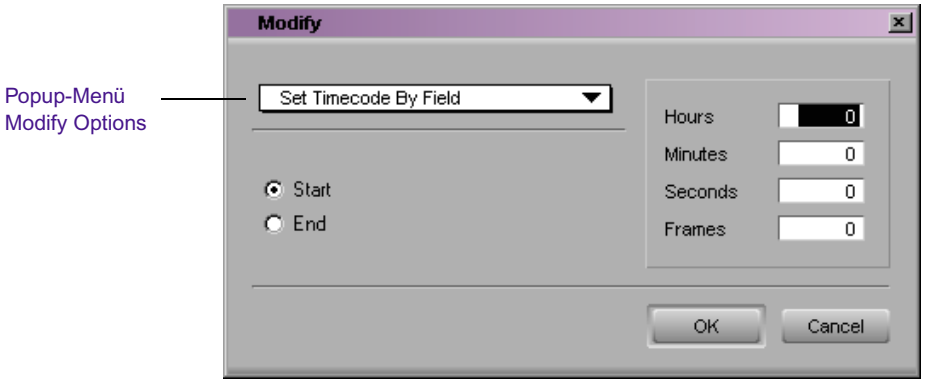
Tabelle 27 Optionen für den Befehl Modify

Option	Beschränkungen
Set Timecode Drop/Nondrop	Die Einstellung muss dem Timecode-Format des Bands entsprechen.
Set Timecode By Field	Nur der Start-Timecode kann nach dem Aufzeichnen geändert werden.
Increment Timecode	Nur der Start-Timecode kann nach dem Aufzeichnen erhöht werden.
Decrement Timecode	Nur der Start-Timecode kann nach dem Aufzeichnen verkleinert werden.
Set Key Number Generic (Prefix)	Nur für Filmprojekte
Set Pullin	Nur für Filmprojekte
Set Tracks	Für Clips, die noch nicht aufgezeichnet wurden
Set Source	Sollte mit dem Namen des ursprünglichen Zuspielbands übereinstimmen.

So ändern Sie ausgewählte Daten mit dem Befehl Modify:

1. Öffnen Sie die Bin.
2. Klicken Sie auf das Symbol links neben dem Clip, der Sequenz oder einem anderem Objekt, den/die/das Sie ändern möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf alle weiteren Objekte, die Sie ändern möchten.
3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Modify.

   Das Dialogfeld Modify erscheint.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Modify Options eine Option, z.B. Set Timecode By Field.
5. Wählen Sie eine Option, oder geben Sie in die Textfelder Informationen, wie z.B. Timecode-Werte, ein.
6. Klicken Sie auf OK.

   Die Änderung wird wirksam.

Kopieren von Informationen zwischen Spalten

So kopieren Sie Informationen in eine andere Spalte:

1. Wählen Sie die Spalte aus, die Sie kopieren möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
   - Drücken Sie die Tasten Strg+D (Windows) bzw. ⌘+D (Macintosh).

   Ein Dialogfeld fordert Sie auf, eine Zielspalte auszuwählen.
3. Wählen Sie die gewünschte Spalte aus, und klicken Sie auf OK.

Sortieren von Clips

Beim Sortieren werden Clips entweder numerisch oder alphabetisch entsprechend der als Sortierkriterium ausgewählten Spalte angeordnet. Dabei können Sie die Clips aufsteigend, absteigend oder nach mehreren Spalten sortieren.

Clips und Sequenzen können nur in der Textansicht sortiert werden. Wenn Sie sortierte Clips in der Bildansicht oder Skriptansicht betrachten möchten, sortieren Sie sie zuerst in der Textansicht. Wechseln Sie dann in die Bild- bzw. Skriptansicht.

So sortieren Sie Clips in aufsteigender Reihenfolge:

1. Klicken Sie im Bin-Fenster auf die Registerkarte Text.
2. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die als Kriterium verwendet werden soll.

   Die Spalte wird markiert.

3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Spaltenüberschrift, und wählen Sie im Kontextmenü Sort Ascending.
   - Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort.
   - Drücken Sie die Tasten Strg+E (Windows) bzw. ⌘+E (Macintosh).

   Die Objekte in der Bin werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Informationen zur Sortierreihenfolge finden Sie unter „Sortieren von Clips in absteigender Reihenfolge“ auf Seite 352.

Wenn Sie keine Spalte ausgewählt haben, ist der Befehl Sort im Menü nicht aktiv.

So wenden Sie die letzte Sortierung erneut an:

- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort Again, ohne eine Spalte zu markieren.

  Diese Funktion ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie einer bereits sortierten Bin neue Clips hinzugefügt haben.

Sortieren von Clips in absteigender Reihenfolge

Beim Sortieren werden Clips entweder numerisch oder alphabetisch entsprechend der als Sortierkriterium ausgewählten Spalte angeordnet. Dabei können Sie die Clips aufsteigend, absteigend oder nach mehreren Spalten sortieren.

Clips und Sequenzen können nur in der Textansicht sortiert werden. Wenn Sie sortierte Clips in der Bildansicht oder Skriptansicht betrachten möchten, sortieren Sie sie zuerst in der Textansicht. Wechseln Sie dann in die Bild- bzw. Skriptansicht.

So sortieren Sie Clips in absteigender Reihenfolge:

1. Klicken Sie im Bin-Fenster auf die Registerkarte Text.
2. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die als Kriterium verwendet werden soll.

   Die Spalte wird markiert.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Spaltenüberschrift, und wählen Sie im Kontextmenü Sort Descending.
   - Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort Reversed.
   - Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und drücken Sie Strg+E (Windows) bzw. ⌘+E (Macintosh).

   Der Befehl Sort Descending bzw. Sort Reversed zeigt die Objekte in absteigender Reihenfolge an. Informationen zur Sortierreihenfolge finden Sie unter „Sortieren von Clips“ auf Seite 351.

Sortieren nach mehreren Spalten

Beim Sortieren werden Clips entweder numerisch oder alphabetisch entsprechend der als Sortierkriterium ausgewählten Spalte angeordnet. Dabei können Sie die Clips aufsteigend, absteigend oder nach mehreren Spalten sortieren.

Sie können mehrere Spalten einer Bin auswählen und dann eine komplexe Sortierung auf der Basis ihres Inhalts durchführen.

Clips und Sequenzen können nur in der Textansicht sortiert werden. Wenn Sie sortierte Clips in der Bildansicht oder Skriptansicht betrachten möchten, sortieren Sie sie zuerst in der Textansicht. Wechseln Sie dann in die Bild- bzw. Skriptansicht.

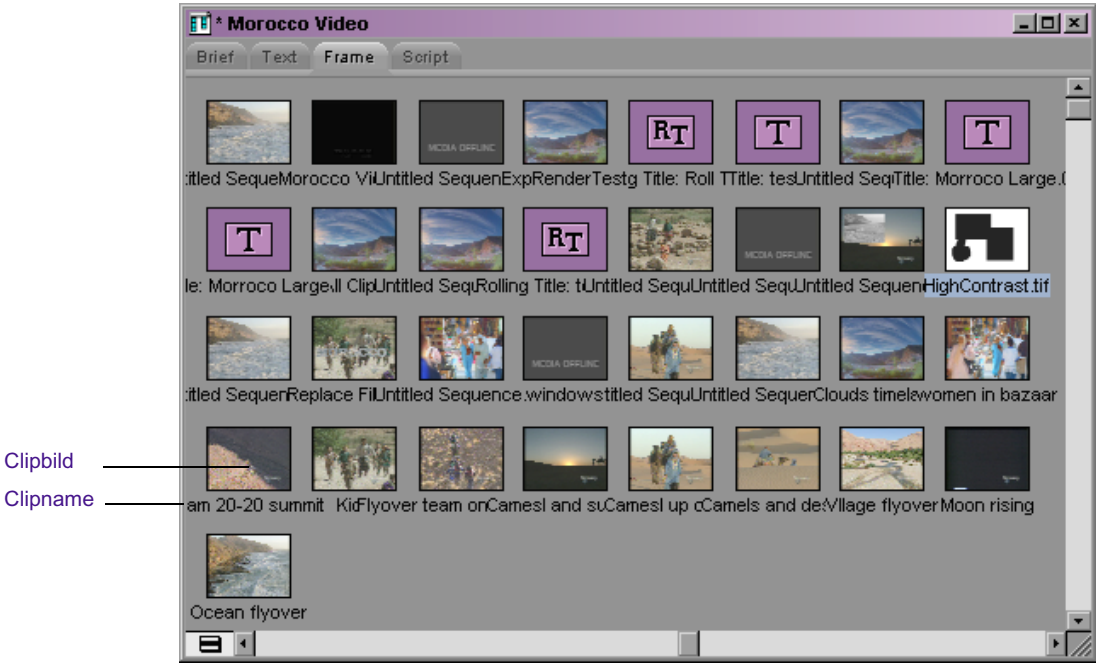
So führen Sie eine Sortierung nach mehreren Spalten durch:

- Ordnen Sie die Spalten in der Bin neu an, um die Hauptspalte einzurichten. Die Spalte, die in der Textansicht am weitesten links angezeigt wird, bildet das Hauptkriterium für den Sortiervorgang.

Bildansicht

In der Bildansicht wird jeder Clip durch ein einzelnes Bild dargestellt, das mit dem Namen des Clips beschriftet ist. Das System verwendet standardmäßig das erste Bild. Sie können einen Clip jedoch auch abspielen und ein beliebiges Bild daraus zur Darstellung verwenden. Sie können die Bilder vergrößern, damit Einzelheiten zu sehen sind, oder verkleinern, um mehr Clips anzuzeigen. Außerdem können Sie die Bilder in beliebiger Reihenfolge anordnen.

Der einem Bild zugewiesene Name erscheint direkt darunter.



Lange Clipnamen werden evtl. nicht vollständig angezeigt.

Ändern der Hintergrundfarbe einer Bin

Änderungen der Bin-Farbe gelten immer nur für die aktuelle Bin. Diese Änderungen sind nur in der Bild- oder Skriptansicht möglich. Die Textansicht bleibt schwarzweiß.

So ändern Sie die Hintergrundfarbe einer Bin:

1. Aktivieren Sie die gewünschte Bin in der Bild- oder Skriptansicht.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Bin Background und in der anschließend eingeblendeten Palette eine Farbe.

   Die Bin-Farbe wird entsprechend geändert.

Vergrößern und Verkleinern von Bildern

Sie müssen die Größe aller Bilder einer Bin gemeinsam ändern. Es ist nicht möglich, die Größe einzelner Bilder zu ändern.

So vergrößern Sie die Anzeige der Bilder:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Enlarge Frame.

  Sie können ein Bild maximal fünfmal vergrößern.

So verkleinern Sie die Anzeige der Bilder:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Reduce Frame.

  Sie können ein Bild maximal fünfmal verkleinern.

Neuanordnen von Bildern

In der Bildansicht können Sie die Bilder in der Bin neu anordnen, indem Sie sie verschieben.

So ordnen Sie Bilder neu an:

1. Klicken Sie auf ein Bild, und ziehen Sie es an die gewünschte Position.

   Wenn Sie mehrere Bilder gleichzeitig verschieben möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf die gewünschten Bilder oder markieren diese mit dem Lasso und ziehen sie dann an die neue Position. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.

2. Klicken Sie auf den Hintergrund der Bin, um die Auswahl der Clips aufzuheben.

Wenn Sie nun wieder in die Textansicht umschalten, sehen Sie auch dort die geänderte Reihenfolge der Clips.

Ändern des Bilds zur Bestimmung des Clips

In der Bildansicht wird standardmäßig das erste Bild eines Clips in der Bin angezeigt. Sie können das angezeigte Bild jedoch ändern.

So ändern Sie das Bild, das den Clip bestimmt:

1. Wählen Sie den zu ändernden Clip aus.
2. Halten Sie die K-Taste (Pause) auf der Tastatur gedrückt, und drücken Sie die L-Taste (Wiedergabe), um das Material langsam vorwärts abzuspielen. Halten Sie zur langsamen Wiedergabe in der anderen Richtung die K-Taste gedrückt, und drücken Sie die J-Taste (Umgekehrte Wiedergabe).
3. Wenn das gewünschte Bild erscheint, lassen Sie die Tasten los.

   Avid Xpress DV speichert das angezeigte Bild als Teil der Bin-Konfiguration.

Anordnen von Bildern in einer Bin

Sie können die Bilder in einer Bin neu ordnen, nachdem Sie ihre Anzeige geändert haben.

So richten Sie alle Bilder an einem nicht sichtbaren Raster aus:

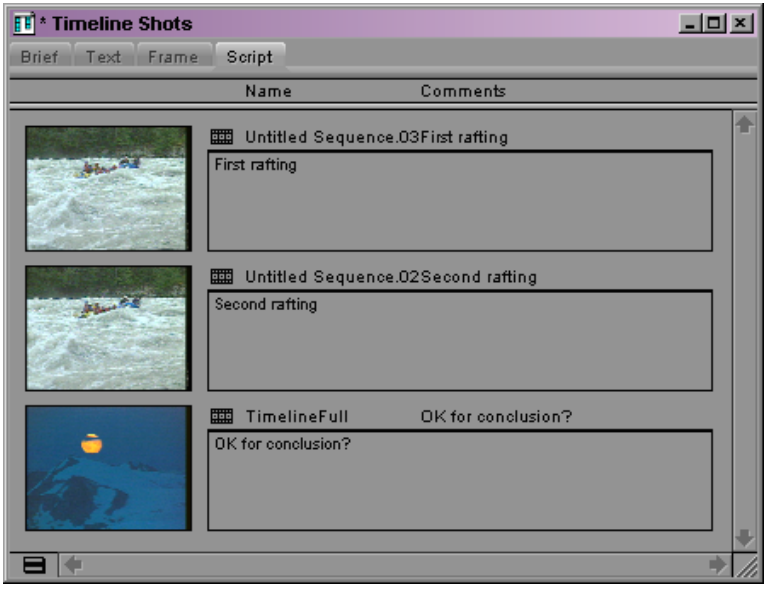
- Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Align to Grid.

So verteilen Sie die Bilder gleichmäßig über das ganze Bin-Fenster:

- Wählen Sie im Menü Bin den Menübefehl Fill Window.

Skriptansicht

In der *Skriptansicht* kombiniert das System Text- und Bildansicht und stellt Platz für Anmerkungen oder Skript zur Verfügung. Die Bilder werden untereinander am linken Rand des Bildschirms angezeigt, jeweils mit einem Skriptkasten daneben. Clipinformationen werden über dem Textfeld angezeigt. In der Skriptansicht können Sie die Größe der Bilder nicht ändern.



Aktivieren der Skriptansicht

So rufen Sie die Skriptansicht auf:

- Klicken Sie im Bin-Fenster auf die Registerkarte Script.

Hinzufügen von Text in der Skriptansicht

So geben Sie Text in den Skriptkasten ein:

- Klicken Sie in den Skriptkasten und geben Sie den Text ein.

  Dieser Text wird nicht in den Sequenzen angezeigt, die aus den Clips zusammengeschnitten wurden, sondern erscheint nur in Ausdrucken der Bin in der Skriptansicht.

Sie können in den Skriptkästen die üblichen Vorgehensweisen aus der Textverarbeitung zum Markieren, Löschen, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text verwenden.

Wenn der Text, den Sie eingeben, über das Feld hinausgeht, können Sie ihn mit Hilfe der Bild-auf- und Bild-ab-Tasten der Tastatur durchlaufen.

Neuanordnen von Clips in der Skriptansicht

So ordnen Sie Clips in der Skriptansicht neu an:

- Ziehen Sie jeden Clip in der Bin an seine neue Position.
- Sortieren und filtern Sie die Clips in der Textansicht, und wechseln Sie zurück in die Skriptansicht, um die ausgewählten Clips in der gewünschten Reihenfolge anzuzeigen.

Drucken von Bins

In Avid Xpress DV können Sie ganze Bins oder einzelne Bilder auf Papier ausdrucken.

So drucken Sie vollständige Bins:

1. Vergewissern Sie sich, dass der Drucker ordnungsgemäß konfiguriert ist. Konsultieren Sie hierzu die Drucker-, Windows - bzw. Macintosh-Dokumentation oder wenden Sie sich an Ihren Systemadministrator.

Zum Drucken von Bildern in der Skript- oder Bildansicht drucken benötigen Sie einen Drucker, der Grafikdateien ausgeben kann.

2. Wählen Sie eine Ansicht.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Page Setup.

   Das Dialogfeld Page Setup erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.
4. Wählen Sie die gewünschten Optionen, und klicken Sie auf OK.
5. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print Bin.

   Das Dialogfeld Print erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.
6. Wählen Sie die Druckeroptionen im Dialogfeld, und klicken Sie auf OK.

   Die aktive Bin wird gedruckt.

Sammeln von Formatelementen

Beim Organisieren Ihres Projekts können Sie verschiedene Formatelemente in einer Bin sammeln, die Sie dann öffnen und beim Schneiden verwenden können.

Folgende Formatelemente sind evtl. hilfreich:

- digitale Farbbalken und Kalibrierungston
- Head und Tail Leader
- häufig verwendete Titel
- Countdowns
- Grafikelemente (häufig verwendete Animationen usw.)

Weitere Informationen zum Import von Grafikelementen und Titeln finden Sie in Kapitel 8.

Vorbereiten digitaler Farbbalken und des Kalibrierungstons

Das Avid Xpress DV-System enthält eine Reihe von PICT-Dateien mit Testmustern. Sie können das gewünschte Testmuster auswählen und jederzeit in das System importieren.

Bevor Sie eine digitale Ausspielung ausgeben, können Sie mit Hilfe der Tonkalibrierungsfunktionen des Audio-Tools einen digitalen Ton erzeugen, der mit den Farbbalken zusammen wiedergegeben wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Vorbereiten der Ausgabe“ auf Seite 688.

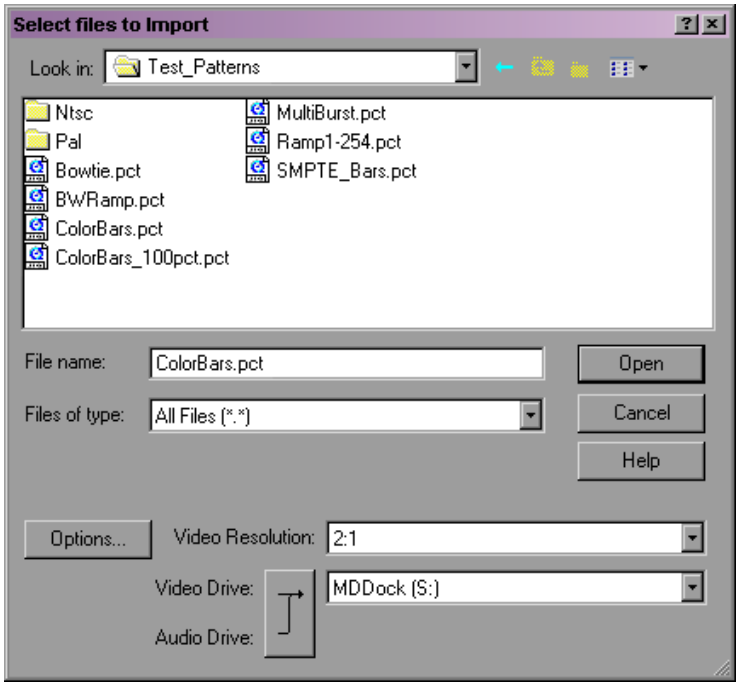
Importieren von Farbbalken und anderen Testmuster

So importieren Sie ein Testmuster aus einer PICT-Datei:

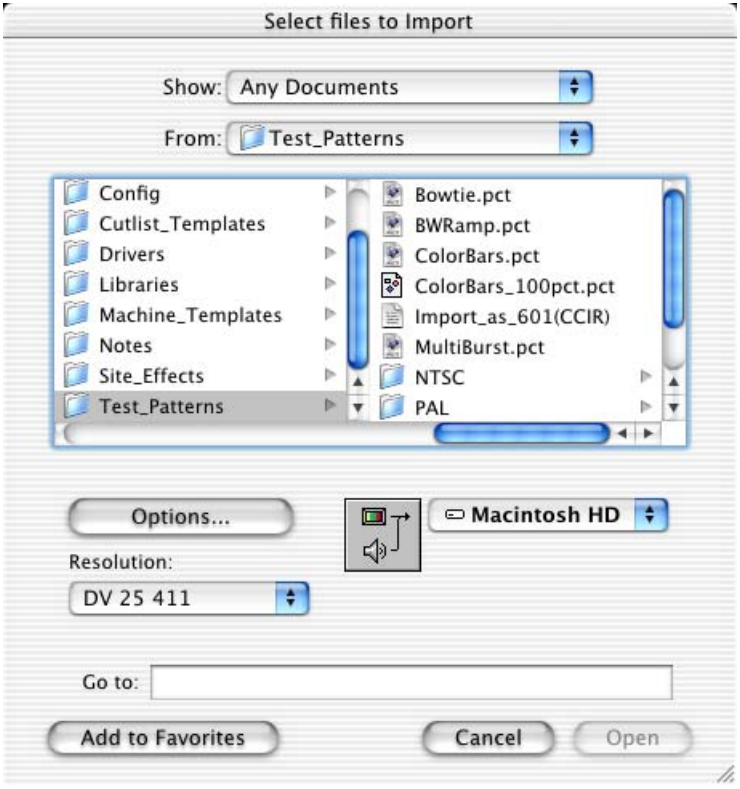
1. Öffnen oder erstellen Sie eine Bin für das Testmuster.
2. Wählen Sie die Ziel-Bin aus.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Import.

   Das Dialogfeld Select Files to Import wird geöffnet.

Windows



Macintosh



4. Wechseln Sie zum Ordner Test_Patterns im folgenden Verzeichnis:
   - (Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\ Avid Xpress DV\SupportingFiles\
   - (Macintosh) Macintosh HD/Applications/ Avid Xpress DV/SupportingFiles/
5. Importieren Sie eine der Testmusterdateien in den Ordner Test_Patterns, wie unter Kapitel 8 beschrieben.
6. Erstellen Sie mit Hilfe des Audio-Tools einen Clip mit Tonmaterial. Siehe „Audio-Tool“ auf Seite 241.

   Sie sollten für verschiedene Projekte Ton sowohl bei 44,1 als auch bei 48 kHz aufzeichnen. Passen Sie die Tonauflösung der Audioauflösung der Sequenz an.

7. Erstellen Sie eine neue Sequenz mit den SMPTE-Balken, und schneiden Sie das Tonmaterial auf die Audiospuren 1 und 2.
8. Schneiden Sie das Ende dieser Sequenz auf eine angemessene Länge (die Standardlänge für eine Sequenz ist 1 Minute).
9. Ändern Sie den Namen der Sequenz, um ihren Zweck auszuweisen.

Erzeugen von Leader

Cutter verwenden zum Anfahren und Synchronisieren von Filmmaterial standardmäßig Head und Tail Leader. In Avid Xpress DV können Sie digitalen Leader verwenden, um den Anfang und das Ende von Spuren zu markieren und das Synchronisieren zu erleichtern. Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Sie für Video und Film selbst Leader erzeugen können. Achten Sie darauf, dass alle Leader-Clips gleich lang sind und die gleichen Synchronpunkte haben.

Erstellen von Video-Leader

So erzeugen Sie Leader für Bildspuren:

1. Erstellen Sie im Titel-Tool einen schwarzen Bildschirm für Tail Leader bzw. einen weißen Bildschirm für Head Leader.

   Weitere Informationen zum Titel-Tool finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* oder in der Hilfe.

   Sie können auch einen Titel (Tail Leader bzw. Head Leader) eingeben.
2. Nennen Sie den Clip Head Leader bzw. Tail Leader, wenn Sie den Titel speichern.
3. Erstellen Sie unter Berücksichtigung der gewählten Angaben aus einem geeigneten Abschnitt des Clips einen Subclip.

4. (Optional) Legen Sie wie folgt ein Synchronbild im Subclip fest:
   a. Laden Sie den Clip in den Player-Popup-Monitor.
   b. Suchen Sie einen geeigneten Synchronpunkt und fügen Sie einen Locator ein. Weitere Informationen zu Locators finden Sie unter „Locators“ auf Seite 470.
   c. (Optional) Doppelklicken Sie im Player-Popup-Monitor auf den Locator, um einen Synchronpunkt hinzuzufügen, der auf dem Monitor erscheint.

Wenn der Leader fertig ist, können Sie ihn während des Schneidens auf den Spuren einfügen, die synchronisiert werden sollen. Sie können die Synchronpunkte zum visuellen Ausrichten der Spuren verwenden.

Erstellen von Audio-Leader

So erstellen Sie Tail Leader für Audiospuren:

1. Laden Sie einen Clip, der einen Abschnitt mit aufgezeichnetem Ton enthält, in den Player-Popup-Monitor.
2. Erstellen Sie unter Berücksichtigung der gewählten Angaben aus einem geeigneten Abschnitt des Clips einen Subclip.
3. Nennen Sie diesen neuen Subclip Head Leader bzw. Tail Leader.
4. Laden Sie den Subclip in den Player-Popup-Monitor.
5. Ist kein Synchronpunkt (Audio-Pop) für den Leader vorhanden, bereiten Sie die Audiopegel vor, indem Sie das Audio Mix-Tool öffnen und den Audiopegel für den gesamten Clip auf den geringsten Wert einstellen.

6. Bei einem Leader mit Synchronpunkt (Audio-Pop) gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Suchen Sie einen geeigneten Synchronpunkt.

   b. Fahren Sie den Film um ein Bild zurück, und setzen Sie einen Add Edit-Punkt vor dem Synchronbild. Fahren Sie dann den Film um zwei Bilder vor, und setzen Sie einen Add Edit-Punkt hinter dem Synchronbild.

   c. Verschieben Sie den Positionszeiger vor den ersten Add Edit-Punkt, und öffnen Sie das Audio Mix-Tool.

   d. Stellen Sie den Audiopegel auf den geringsten Wert ein.

   e. Verschieben Sie den Positionszeiger hinter den zweiten Add Edit-Punkt, und stellen Sie im Audio Mix-Tool den Pegel auf den geringsten Wert ein.

      Informationen zum Hinzufügen künstlicher Schnittpunkte (Add Edits) finden Sie unter „Hinzufügen eines Schnitts“ auf Seite 528.

Wenn der Leader fertig ist, können Sie ihn während des Schneidens auf den Audiospuren einfügen, die synchronisiert werden sollen. Sie können die Synchronpunkte zum visuellen Ausrichten der Spuren verwenden..

Kapitel 10

Verwalten von Mediendateien

Beim Aufzeichnen von Material erstellt das System digitale Mediendateien für die Video- und Audiospuren und legt diese auf den Medienlaufwerken ab, die an Ihr System angeschlossen sind. Neben den Bin-Funktionen, mit denen Sie die Clips anordnen können, die auf diese Mediendateien verweisen, enthält Ihr Avid Xpress DV -System außerdem Funktionen zum direkten Verwalten von Mediendateien zum effizienteren Speichern, Verbessern der Wiedergabe, zum Erstellen von Backups und für den Austausch zwischen Systemen.

In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Verfahren erläutert:

- Das Medien-Tool
- Konsolidieren von Medien
- Aktualisieren von Mediendatenbanken
- Erstellen von Backups der Mediendateien
- Suchen verwandter Mediendateien
- Erneutes Verknüpfen von Mediendateien
- Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien

Das Medien-Tool

Im Medien-Tool werden die aufgezeichneten Video- und Audiodateien angezeigt, die auf Ihren Medienlaufwerken gespeichert sind. Ähnlich wie Bins enthält das Medien-Tool Datenbankfunktionen zum Verarbeiten digitaler Mediendateien und ermöglicht das Organisieren von Clips und Sequenzen.

Grundfunktionen des Medien-Tools

Das Medien-Tool bietet viele der Funktionen zum Anzeigen und Verwalten von Informationen, die auch im Zusammenhang mit den Bins verfügbar sind:

- Die vier Ansichten im Medien-Tool entsprechen denen in den Bins: Standard, Text, Bild und Skript.
- In der Standardansicht werden dieselben Informationen angezeigt wie unter „Standardansicht“ auf Seite 340 beschrieben.
- Sie können Überschriften und Optionen der Textansicht für die tabellarische Anzeige von Clip- und Mediendateien benutzen. Ferner haben Sie die Möglichkeit, die tabellarische Darstellung Ihren Wünschen anzupassen, sich innerhalb von Spalten zu bewegen und Informationen zu sortieren, wie dies unter „Textansicht“ auf Seite 341 erläutert ist.
- Für die Bildansicht können Sie dieselben Optionen benutzen wie unter „Bildansicht“ auf Seite 354 beschrieben.
- Für die Skriptansicht können Sie dieselben Optionen benutzen wie unter „Skriptansicht“ auf Seite 357 beschrieben.
- Das Medien-Tool-Schnellmenü gibt Ihnen direkten Zugriff auf die gleichen Befehle, die auch im Bin-Schnellmenü verfügbar sind.

- Sie können Clips im Medien-Tool markieren, verschieben, kopieren, duplizieren, löschen, sortieren und filtern. Außerdem können Sie verwandte Elemente, Quellen und nicht verwendete Clips auswählen, wie in „Grundlegende Bin-Verfahren“ auf Seite 329 beschrieben.
- Die Datenbank- und Anzeigeoptionen des Medien-Tools werden als Benutzereinstellungen gespeichert. Beim Schließen des Medien-Tools werden die aktuelle Ansicht (Standard, Bild, Skript oder Text) und alle benutzerdefinierten Einstellungen der Spalten gespeichert.
- Zum Ausdrucken von Medien-Tool-Daten stehen dieselben Verfahren zur Verfügung wie in „Drucken von Bins“ auf Seite 359 beschrieben.

Das Medien-Tool enthält eine Reihe eigener Funktionen:

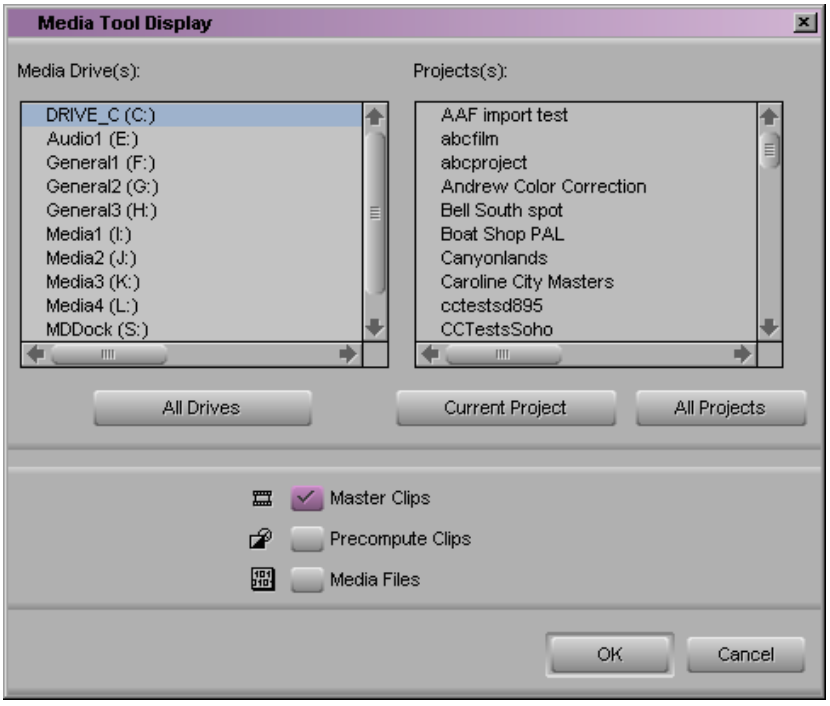
- Im Gegensatz zu einer Bin kann das Medien-Tool die aufgezeichneten Spuren für jeden Clip als separate Mediendateien anzeigen. Wenn Sie also Dateien ansehen, löschen oder manipulieren, können Sie mit einzelnen Video- oder Audiospuren arbeiten.
- Im Gegensatz zu einer Bin zeigt das Medien-Tool keine Sequenzen oder Subclips an. Es werden nur Masterclips, Precompute-Clips (gerenderte Effekte) und verknüpfte Mediendateien dargestellt.
- Die folgenden Bin-Menübefehle gelten nicht für das Medien-Tool: Batch Record, Batch Import, Relink, Modify und AutoSequence. Diese Funktionen sind aus einer Bin auszuführen.

Öffnen des Medien-Tools

So öffnen Sie das Medien-Tool:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Media Tool.

   Das Dialogfeld Media Tool Display wird eingeblendet.



2. Wählen Sie die Anzeigeoptionen wie folgt aus:

   - Wählen Sie einzelne Medienlaufwerke oder sämtliche Laufwerke aus.

Das Medien-Tool lädt die Mediendatenbank nur für die Laufwerke, die Sie auswählen. Je mehr Laufwerke Sie auswählen, desto mehr Speicherplatz wird zum Öffnen des Medien-Tools benötigt.

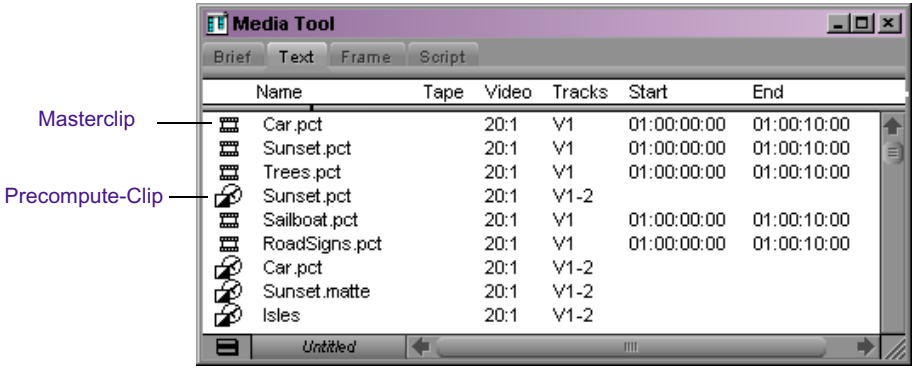
   - Zeigen Sie Dateien für das aktuelle Projekt, für ausgewählte Projekte oder für alle Projekte an.

Nur Projekte mit verknüpften Online-Medien und das aktuelle Projekt werden in der Liste Project(s) im Dialogfeld Media Tool Display angezeigt.

   - Zeigen Sie aufgezeichnete Masterclips, Precompute-Clips (gerenderte Effekte), Mediendateien oder eine Kombination davon an.

3. Klicken Sie auf OK.

   Das Medien-Tool wird geöffnet.



Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool

Mit Hilfe des Medien-Tools können Sie ausgewählte Mediendateien löschen, ohne zugehörige Masterclips, Subclips und Sequenzen zu beeinträchtigen.

Wenn Sie das Medien-Tool zum Löschen ausgewählter Mediendateien verwenden, können Sie das gelöschte Material danach nicht mehr sehen. Wenn Sie einen Clip laden, dessen Mediendatei gelöscht ist, erscheint ein leerer Bildschirm mit der Meldung „Media Offline“. Wenn Sie diesen Clip wieder benutzen möchten, müssen Sie ihn erneut vom Band aufzeichnen.

Je nach Bedarf können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- Löschen ausgewählter Audio- oder Videospuren unter Beibehaltung anderer Spuren eines Clips
- Löschen ganzer Sätze von Mediendateien und der dazugehörigen Clips im Medien-Tool
- Löschen aller unverbundenen Medien bei Fertigstellung eines Projekts und Speichern nur jener Medien, die zur Wiedergabe der fertigen Sequenz benötigt werden, wie unter „Konsolidieren von Medien“ auf Seite 373 beschrieben.

So löschen Sie ausgewählte Mediendateien:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Media Tool.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Media Tool Display die zu löschenden Dateitypen (Masterclips, Precompute-Clips oder Mediendateien) aus.
3. Klicken Sie auf OK.

   Das Medien-Tool wird geöffnet.
4. Markieren Sie die Mediendateien (Audio, Video oder beide) bzw. die Masterclips, deren Mediendateien gelöscht werden sollen.
5. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete.
   - Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete Media wird angezeigt.

6. Markieren Sie die Mediendateien, die gelöscht werden sollen:
   - **Video-Mediendatei (V):**Der mit dieser Datei verknüpfte Masterclip ist schwarz, und im Player-Popup- oder Composer-Monitor wird die Meldung „Media Offline“ angezeigt. Dasselbe gilt auch für die dazugehörigen Subclips und Sequenzen.
   - **Audio-Mediendateien (A1, A2, A3, A4):** Der mit dieser Datei verknüpfte Masterclip ist stumm. Dasselbe gilt für Subclips und Sequenzen, die aus dem betreffenden Masterclip erstellt wurden.
   - **Vorberechnete Mediendatei (V, A):**Der Abschnitt der Sequenz mit dem Effekt ist schwarz, und die Meldung „Media Offline“ wird angezeigt.
7. Klicken Sie auf OK.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.
8. Klicken Sie auf Delete.

   Die markierten Mediendateien werden gelöscht.

Konsolidieren von Medien

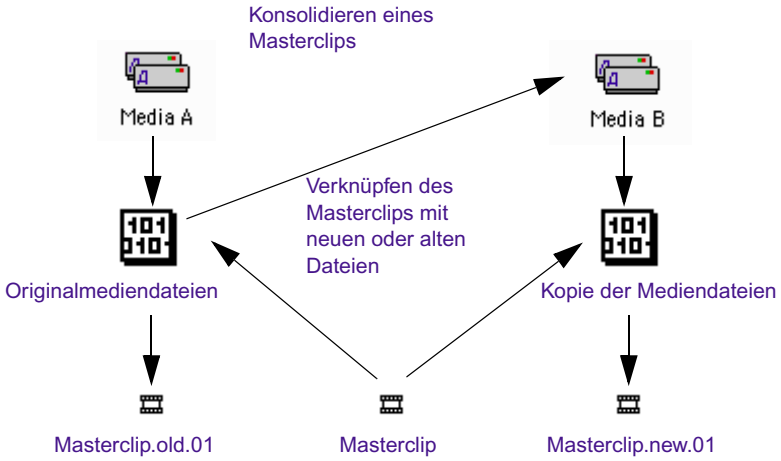
Beim Konsolidieren von Mediendateien sucht das System entweder die vollständigen Mediendateien oder Teile davon, die mit den ausgewählten Clips, Subclips oder Sequenzen verknüpft sind. Es stellt dann Kopien davon her und speichert diese auf dem von Ihnen angegebenen Ziellaufwerk. Da das Medien-Tool nur Masterclips anzeigt, ist es nicht möglich, hier Subclips oder Sequenzen zu konsolidieren. In der Bin können Sie dagegen sowohl Masterclips als auch Subclips und Sequenzen konsolidieren.

Konsolidierungsfunktion

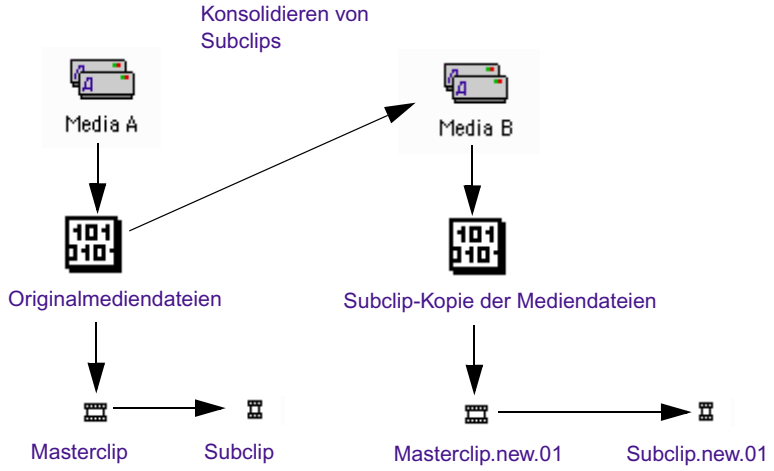
Mit der Funktion Consolidate können Sie Kopien von Mediendateien einer Sequenz auf einem ausgewählten Laufwerk erstellen und speichern. So können Sie Originaldateien auf einfache Weise verschieben, wenn Sie auf einem anderen System arbeiten. Beim Einsatz der Funktion Consolidate werden nur die erforderlichen Medien kopiert, d.h. nur die im Projekt tatsächlich verwendeten Sequenzen und Clips werden gespeichert. Beispielsweise wird zum Konsolidieren eines zehn Sekunden langen Clips nicht die gesamte, einstündige Audiodatei kopiert.

Die Funktion verhält sich unterschiedlich, je nachdem, ob Masterclips, Subclips oder Sequenzen konsolidiert werden. Auch die jeweiligen Vorteile unterscheiden sich voneinander:

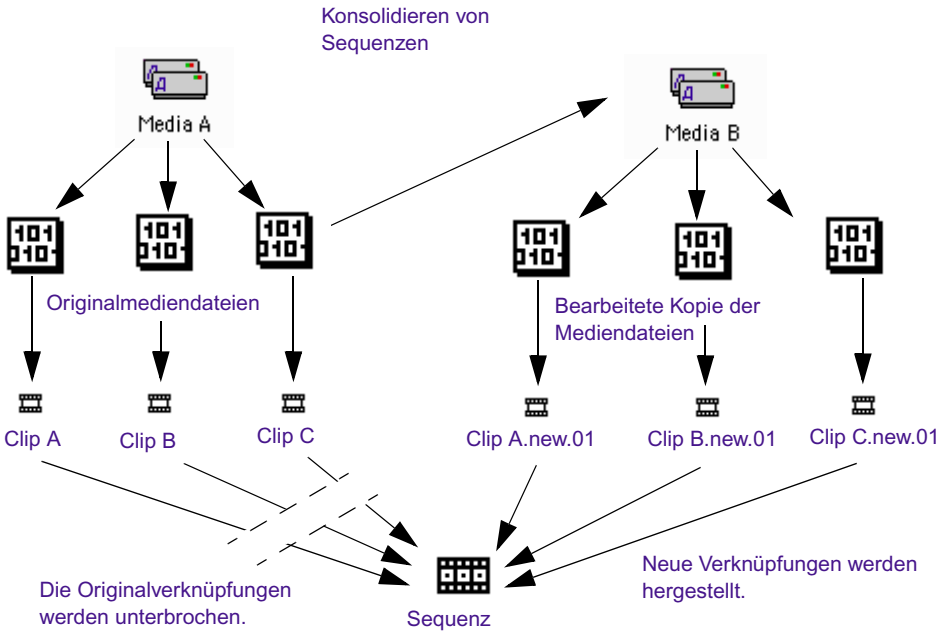
- **Masterclips:** Beim Konsolidieren eines Masterclips erzeugt das System exakte Kopien der Mediendateien. Wenn Sie den ursprünglichen Masterclip mit den neuen Dateien verknüpfen, erstellt das System einen Masterclip mit der Dateinamenerweiterung *.old*, der mit den alten Dateien verknüpft bleibt. Wenn Sie Verknüpfung zwischen dem ursprünglichen Masterclip und den alten Mediendateien aufrechterhalten möchten, erstellt das System einen neuen Masterclip mit der Dateinamenerweiterung *.new*, der mit den neuen Dateien verknüpft wird. Die neuen Clips werden beginnend mit *.01* aufsteigend nummeriert. Beim Konsolidieren von Masterclips wird kein Speicherplatz eingespart, da das System für die einzelnen Clips genauso viel Material erzeugt wie ursprünglich vorhanden.



- **Subclips:** Beim Konsolidieren von Subclips kopiert das System nur den Teil der Mediendateien, der im Subclip enthalten ist, und erzeugt einen neuen Masterclip in der Länge des Subclips sowie einen neuen Subclip. Den Dateien wird die Dateinamenerweiterung *.new* angehängt, zusammen mit einer aufsteigenden Nummer, beginnend mit *.01*.



- **Sequenzen:** Beim Konsolidieren einer Sequenz kopiert das System lediglich die Teile der Mediendateien, die in die Sequenz geschnitten wurden, und erzeugt neue Masterclips für jeden Clip in der Sequenz. Den Dateien wird die Dateinamenerweiterung *.new* angehängt, zusammen mit einer aufsteigenden Nummer, beginnend mit *.01*. Die Sequenz wird nicht umbenannt, sondern automatisch mit den neuen Mediendateien verknüpft.



Da das Medien-Tool nur Masterclips anzeigt, ist es nicht möglich, hier Subclips oder Sequenzen zu konsolidieren. In der Bin können Sie dagegen sowohl Masterclips als auch Subclips und Sequenzen konsolidieren.

Da eine konsolidierte Sequenz standardmäßig mit den neuen Dateien verknüpft wird, sollten Sie die Sequenz bei jeder Konsolidierung duplizieren, da Sie die Verknüpfungen zu den Originaldateien möglicherweise noch benötigen.

Befehl Consolidate

Erstellen Sie keine Kopien von Mediendateien auf dem Desktop von Windows oder Macintosh, solange Avid Xpress DV läuft. Behalten Sie auch keine Duplikate von Mediendateien online, sondern löschen Sie entweder die Originale, lagern Sie die Backups auf ein Speichermedium aus, oder speichern Sie die Backups in einem Ordner mit einem anderen Namen.

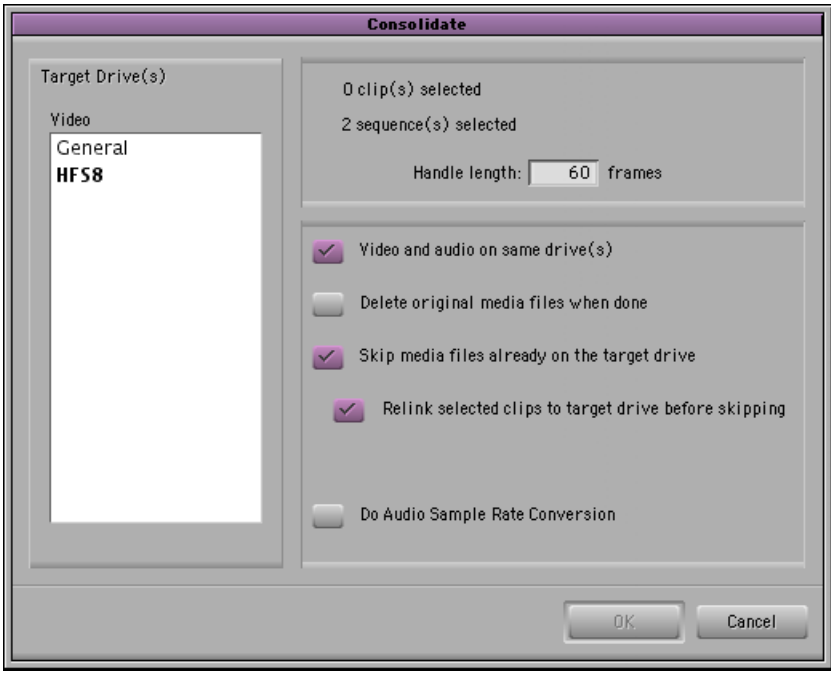
So konsolidieren Sie Masterclips, Subclips und Sequenzen:

1. Wenn Sie eine Sequenz konsolidieren möchten, duplizieren Sie sie, um gegebenenfalls die Verknüpfungen zu den Originaldateien aufrechtzuerhalten, und rendern Sie alle noch nicht gerenderten Effekte.

Weitere Informationen zum Rendern von Effekten finden Sie im Handbuch Avid Xpress DV Effekte *oder in der Hilfe.*

2. Öffnen Sie die Bin, und wählen Sie die gewünschten Sequenzen oder Clips aus.
3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Consolidate.

   Das Dialogfeld Consolidate erscheint.



4. (Optional) Wählen Sie eine oder mehrere der in Tabelle 28 beschriebenen Optionen aus.

Tabelle 28 Optionen beim Konsolidieren

Option	Beschreibung
Video and Audio on same drive(s)	Wählen Sie diese Option, um die konsolidierten Mediendateien auf demselben Ziellaufwerk zu speichern. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie für Audio- und Video-Mediendateien getrennte Laufwerke angeben.
Delete original media files when done	Wählen Sie diese Option, um die Originalmediendateien automatisch zu löschen.
Skip media files already on the target drive	Wählen Sie diese Option, um Dateien zu überspringen, wenn sich auf dem betreffenden Ziellaufwerk bereits verwandte Mediendateien befinden.

Tabelle 28 Optionen beim Konsolidieren (Forts.)

Option	Beschreibung
Relink selected clips to target drive before skipping	Wählen Sie diese Option, um sicherzustellen, dass alle ausgewählten Clips mit den Medien auf dem Ziellaufwerk verknüpft sind. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option Skip media files already on the target drive aktiviert wurde.
Do Audio Sample Rate Conversion	Wählen Sie diese Option, um bei digitalen Ausspielungen mehrere unterschiedliche Audio-Sample-Raten einer Sequenz oder eines Masterclips in eine einheitliche Audio-Sample-Rate zu konvertieren. Enthält Ihre Sequenz oder Ihr Clip über mehrere unterschiedliche Audio-Sample-Raten, müssen Sie diese vereinheitlichen.

5. Wählen Sie in der Liste Target Drive(s) ein Ziellaufwerk aus. Um weitere Ziellaufwerke zu wählen, klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalt- (Macintosh)-Taste auf die Namen der gewünschten Laufwerke.

   Achten Sie darauf, ein Ziellaufwerk zu wählen, das über ausreichend freien Speicherplatz für alle konsolidierten Mediendateien verfügt und zur Wiedergabe von Medien in der Lage ist. Die Laufwerksfilterung gilt nicht für den Konsolidierungsvorgang.

6. Wenn Sie Subclips oder Sequenzen konsolidieren, geben Sie die Handle-Länge für die neuen Clips an oder behalten Sie die Standardeinstellungen von 60 Bildern für NTSC bzw. 50 Bildern für PAL bei. Die Handle-Länge ist die Anzahl der Sicherheitsbilder vor und hinter den gewählten Medien.

7. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Do Audio Sample Rate Conversion, um alle Sample-Raten zu konvertieren, die nicht der im Fenster Audio Project Settings festgelegten Sample-Rate entsprechen. Weitere Informationen zum Einstellen der Sample-Rate finden Sie unter „Anpassen von Audioprojekteinstellungen“ auf Seite 235.

8. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie Masterclips konsolidieren und die Option zum automatischen Löschen der Original-Mediendateien nicht aktiviert haben, erscheint jetzt ein zweites Dialogfeld.

9. Verknüpfen Sie die Original-Masterclips nach Wunsch mit den neuen oder den alten Mediendateien.

10. Klicken Sie auf OK.

    Sie können Backups von Mediendateien auch erstellen, indem Sie sie über den Windows- oder Macintosh-Desktop direkt auf ein anderes Festplattenlaufwerk kopieren. Allerdings können Sie in diesem Fall die Speicherplatz sparenden Funktionen des Befehls Consolidate nicht nutzen, und das Auffinden bestimmter Mediendateien beim Durchsuchen von Ordnern ist wesentlich schwieriger.

Laden der Mediendatenbank

Die Mediendatenbank ist ein Katalog, der Masterclips und vorberechnete Clips (Precomputes) enthält, die auf den externen Medienlaufwerken gespeichert sind. Die Mediendatenbank wird beispielsweise zum Anzeigen von Precompute-Clips und Masterclips im Medien-Tool verwendet.

Auch Bins enthalten, je nach Inhalt, Verweise auf Mediendateien. Avid Xpress DV behält nicht ständig die gesamte Datenbank im Speicher. Stattdessen wird für die in der aktuellen Sitzung geöffneten Bins eine Teildatenbank erstellt, um so viel Speicherplatz wie möglich für die Bearbeitung zur Verfügung zu haben.

Wenn Sie Masterclips und die geschnittenen Sequenzen eines Projekts in separaten Bins ablegen, gibt es zwei mögliche Situationen, in denen diese Sequenzen scheinbar offline sind. In diesem Fall müssen Sie die gesamte Datenbank laden, um die Clips wieder mit den entsprechenden Mediendateien zu verknüpfen. Dies kann in folgenden Situationen erforderlich sein:

- **erneutes Aufzeichnen:** Wenn Sie Masterclips erneut aufgezeichnet haben, während die Bin mit den Sequenzen geschlossen war, beenden Sie Avid Xpress DV, starten die Anwendung erneut und öffnen nur die Sequenz-Bin.

- **Konsolidieren:** Wenn Sie Masterclips konsolidiert und erneut mit den konsolidierten Medien verknüpft haben, während die Bin mit den Sequenzen geschlossen war, beenden Sie Avid Xpress DV, starten die Anwendung erneut und öffnen nur die Bin mit den Sequenzen.

So aktualisieren Sie Offline-Sequenzen mit den neuen Mediendateien:

▶ Wählen Sie im Menü File den Befehl Load Media Database.

Das System lädt sämtliche Masterclips und Precomputes, die online sind, und berechnet sie im Voraus.

Sie brauchen die Mediendatenbank nur einmal in einer Bearbeitungssitzung zu laden, da sie im Arbeitsspeicher verbleibt, bis Sie die Anwendung beenden oder das Avid Xpress DV -System neu starten.

Zeigt eine Bin weiterhin „Media Offline“ an, nachdem die Media Database geladen wurde, fehlen entweder die Mediendateien oder die Verknüpfungen sind unterbrochen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erneutes Verknüpfen von Mediendateien“ auf Seite 383.

Aktualisieren von Mediendatenbanken

Nachdem Sie Medien von den Medienlaufwerken entfernt haben (z.B. wenn Sie Datenträger an einen anderen Ort geschafft haben), müssen Sie die Medienverzeichnisse aktualisieren. Der Befehl Refresh Media Directories überprüft sämtliche Mediendatenbanken auf dem System. Die Ausführung dieses Befehls kann auf Systemen, auf denen sich viel Online-Material befindet, sehr zeitaufwendig sein.

So aktualisieren Sie Media Databases:

▶ Wählen Sie im Menü File die Option Refresh Media Directories.

Erstellen von Backups der Mediendateien

Die Ordner OMFI MediaFiles auf den externen Medienlaufwerken enthalten die einzelnen Mediendateien, die beim Aufzeichnen von Zuspielmaterial erstellt werden. Im Unterschied zu den kleineren Ordnern Avid Projects und Avid Users sind diese Ordner zu groß, als dass ein Backup auf Disketten möglich wäre.

Es gibt folgende Möglichkeiten zum Erstellen von Backups von Mediendateien:

- Konsolidieren oder Kopieren von Mediendateien zum Übertragen auf ein anderes System
- Archivieren großer Mediendateien und -ordner auf ein dafür eingerichtetes Massenspeichersystem

Suchen verwandter Mediendateien

Mit dem Befehl Reveal File können Sie einen Clip in einer Bin auswählen und automatisch die verwandte Mediendatei öffnen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Mediendatei löschen, verschieben oder bezeichnen möchten.

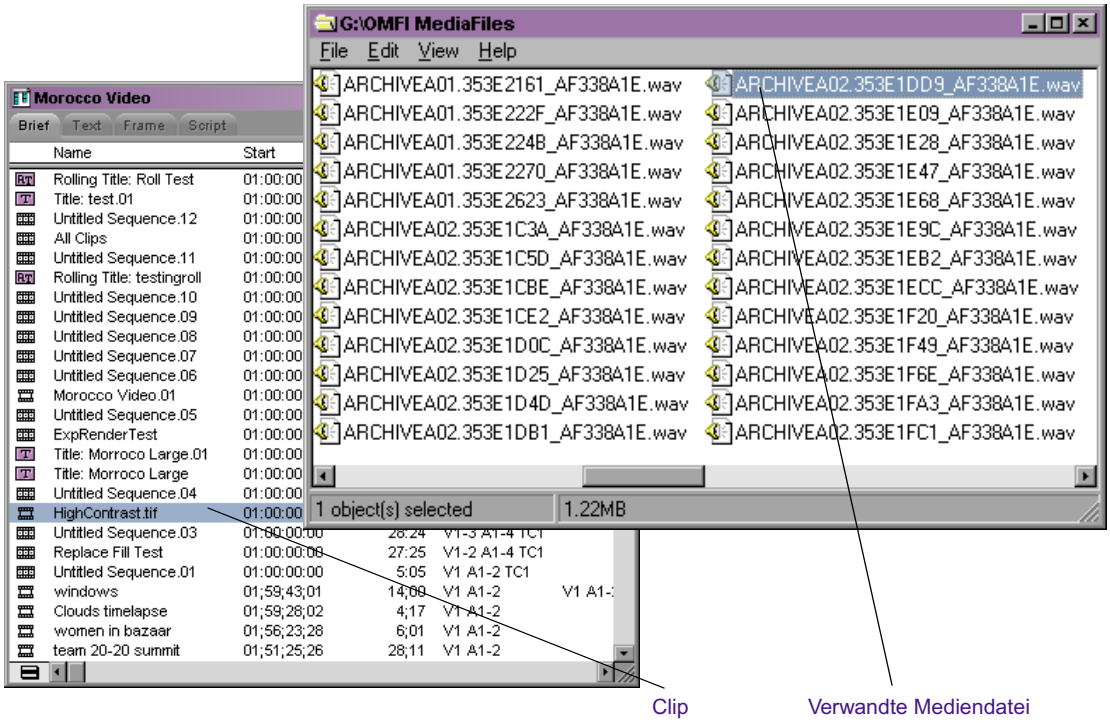
So suchen Sie nach verwandten Mediendateien:

1. Wählen Sie einen Clip in einer Bin, für den Sie die Mediendatei suchen möchten.

   Der Clip wird markiert.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Reveal File.

   - (Windows) Das System durchsucht alle verfügbaren Laufwerke, öffnet den Windows Explorer und markiert eine verwandte Mediendatei.
   - (Macintosh) Das System durchsucht alle verfügbaren Laufwerke und markiert eine verwandte Mediendatei in dem entsprechenden Ordner.



Gehören mehrere verwandte Dateien zu dem Clip, werden Sie im Dialogfeld Reveal Next gefragt, ob Sie die nächste Datei sehen möchten. Klicken Sie auf OK, um die nächste Datei anzuzeigen.

Erneutes Verknüpfen von Mediendateien

Manchmal geht beim Konsolidieren oder Verschieben von Material zwischen Systemen die Verknüpfung der Clips bzw. Sequenzen mit den ursprünglichen Mediendateien verloren. Dann wird für den Clip die Meldung Media Offline angezeigt. Sind die erforderlichen Mediendateien online verfügbar, können Sie die Verknüpfung mit dem Befehl Relink wiederherstellen.

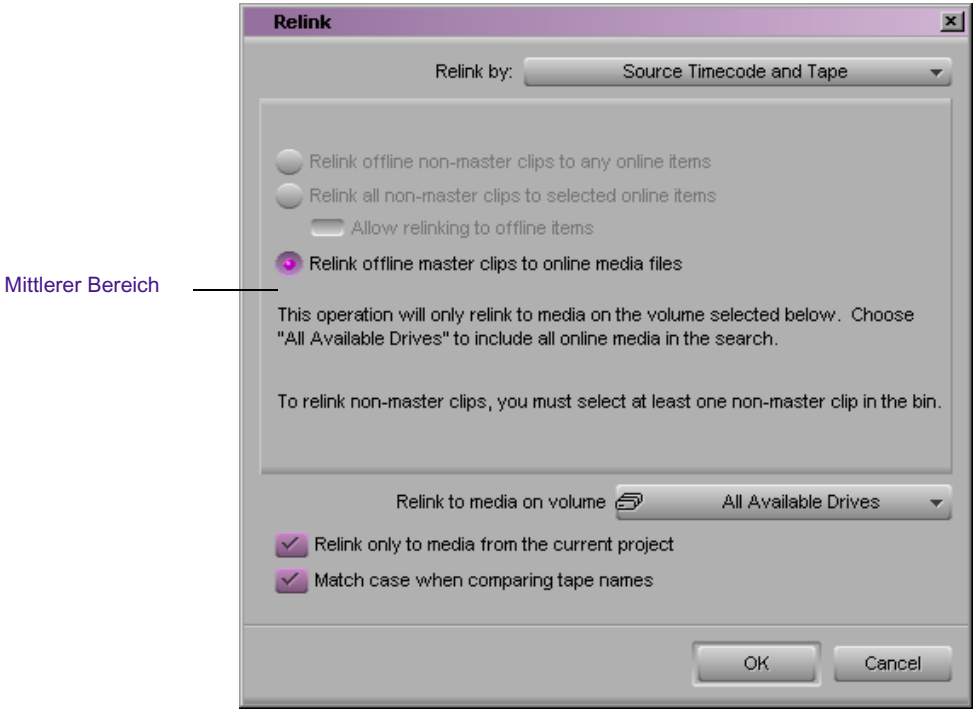
Wenn Sie den Befehl Relink auf markierte Subclips oder Sequenzen anwenden, sucht das System nach Masterclips, die dasselbe Material enthalten.

Außerdem können Sie Masterclips erneut mit den entsprechenden Mediendateien verknüpfen. Das System vergleicht Informationen wie den Namen des Zuspielbands, den Timecode und die aufgezeichneten Kanäle. Ist die Suche erfolgreich, erstellt das System neue Verknüpfungen zu den verfügbaren Mediendateien. Sie können das System anweisen, bestimmte oder alle Laufwerke zu durchsuchen.

So verknüpfen Sie Clips, Subclips oder Sequenzen neu:

1. Markieren Sie die nicht verknüpften Objekte in der Bin.
2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Relink.

   Das Dialogfeld Relink wird geöffnet.


Mittlerer Bereich
Relink
Relink by:
Source Timecode and Tape
Relink offline non-master clips to any online items
Relink all non-master clips to selected online items
Allow relinking to offline items
Relink offline master clips to online media files
This operation will only relink to media on the volume selected below. Choose "All Available Drives" to include all online media in the search.
To relink non-master clips, you must select at least one non-master clip in the bin.
Relink to media on volume
All Available Drives
Relink only to media from the current project
Match case when comparing tape names
OK
Cancel

3. Wählen Sie eine Option aus dem mittleren Bereich, je nachdem, welche Art von Objekt (Masterclip oder Nicht-Masterclip) Sie erneut verknüpfen möchten:
   - **Relink offline non-master clips to any online items**Verknüpft Clips und Sequenzen mit den Masterclips, die dasselbe Material enthalten.
   - **Relink all non-master clips to selected online items**Verknüpft den in der Bin markierten Clip mit den entsprechenden Subclips oder Sequenzen. Wenn Sie diese Option auswählen, steht die Option Allow relinking to offline items zur Verfügung.

Wenn Sie die Option Allow relinking to offline items wählen, werden alle verfügbaren Laufwerke durchsucht, gleichgültig, welche Einstellung für Relink to media on volume ausgewählt wurde.

   - **Relink offline master clips to online media files**Verknüpft Masterclips mit Mediendateien, die ähnliche Datenbankinformationen aufweisen.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Relink to Media on Volume die gewünschte Option:
   - **All Available Drives:**Durchsucht alle Medienlaufwerke, die online sind.
   - **A specific drive volume:**Verknüpft Mediendateien auf einem bestimmten Laufwerk erneut.
5. (Optional) Wählen Sie Relink only to media from the current project.
6. (Optional) Wählen Sie Match case when comparing tape names.
7. Klicken Sie auf OK.

   Das System durchsucht die markierten Medienlaufwerke und verknüpft, wenn möglich, die Clips und Sequenzen erneut.

Beim Vergleichen von Mediendateien werden die Erfassungsrate, die Videoauflösung und die Audioauflösung ignoriert.

Wenn Sie die ursprünglichen Aufzeichnungseinstellungen für einen Subclip oder eine Sequenz beibehalten möchten, verwenden Sie den Befehl Batch Record, nicht den Befehl Relink.

Erneutes Verknüpfen mit ausgewählten Clips

Sie können den Befehl Relink auch benutzen, um Subclips oder Sequenzen mit ausgewählten Masterclips und Subclips zu verknüpfen.

So verknüpfen Sie die ausgewählten Masterclips und Subclips erneut:

1. Verschieben Sie die zu verknüpfenden Subclips oder Sequenzen in die Bin, die die Clips enthält.
2. Wählen Sie die Clips aus, die erneut verknüpft werden sollen.
3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Relink.

   Das Dialogfeld Relink wird geöffnet.
4. Wählen Sie Relink all non-master clips to selected online items, um den in der Bin ausgewählten Clip mit den verwandten Subclips oder Sequenzen erneut zu verknüpfen.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Relink to Media on Volume die gewünschte Option:
   - **All Available Drives:**Durchsucht alle Medienlaufwerke, die online sind.
   - **A specific drive volume:**Verknüpft Mediendateien auf einem bestimmten Laufwerk erneut.
6. (Optional) Wählen Sie Relink only to media from the current project.
7. (Optional) Wählen Sie Match case when comparing tape names.
8. Klicken Sie auf OK.

   Die Subclips oder Sequenzen werden mit den ausgewählten Clips oder Subclips verknüpft.

Erneutes Verknüpfen konsolidierter Clips

Sie können konsolidierte Clips, Subclips oder Sequenzen mit den alten oder den neuen Mediendateien verknüpfen, wenn die entsprechenden Medien online verfügbar sind.

Wenn Sie beispielsweise eine Sequenz konsolidiert und vergessen haben, ein Duplikat zu erstellen, aber später beschließen, die ursprünglichen anstatt der konsolidierten Mediendateien zu verwenden, können Sie die neue Verknüpfung auflösen und die alte zu den ursprünglichen Dateien wiederherstellen.

Da Subclips und Sequenzen nicht direkt auf Mediendateien verweisen, können Sie diesen Vorgang nur mit den Original-Masterclips ausführen.

So verknüpfen Sie konsolidierte Subclips oder Sequenzen neu:

1. Markieren Sie die neuen Masterclips für einen konsolidierten Subclip oder eine konsolidierte Sequenz (die Clips haben die Dateinamenerweiterung *.new*), und heben Sie die Verknüpfung auf.

   Informationen zum Aufheben der Verknüpfung finden Sie unter „Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien“ auf Seite 388.

2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Relink.

   Das Dialogfeld Relink wird geöffnet.

3. Wählen Sie Relink offline master clips to online media files, um Masterclips mit Mediendateien zu verknüpfen, die ähnliche Datenbankinformationen aufweisen.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Relink to Media on Volume ein bestimmtes Laufwerk, das die Original-Mediendateien enthält.

5. (Optional) Wählen Sie Relink only to media from the current project.

6. (Optional) Wählen Sie Match case when comparing tape names.

7. Klicken Sie auf OK.

   Die Clips werden erneut mit den ursprünglichen Mediendateien verknüpft.

Erneutes Verknüpfen verschobener Projekte

Wenn Sie Projekte zwischen Systemen verschieben, die ähnliche, aber separat aufgezeichnete Medien verwenden, wird für Ihre Clips und Sequenzen die Meldung Media Offline angezeigt. Mit Hilfe der Befehle Unlink und Relink können Sie die Dateien auf beiden Systemen erneut verknüpfen.

Wenn bei einem Projekt beispielsweise das Material zwischen zwei Systemen ausgetauscht werden muss, können Sie das Zuspielmaterial auf jedem System einmal aufzeichnen und dann jeweils nur den Projektordner austauschen, anstatt große Medienlaufwerke hin und her zu bewegen. Der Projektordner kann auf einer Diskette oder über ein Netzwerk ausgetauscht werden. Da die Mediendateien auf jedem System leicht unterschiedliche Parameter aufweisen, müssen Sie das Material jedes Mal erneut verknüpfen.

Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien

Mit der Strg- und der Umschalttaste können Sie den Befehl Relink zum Aufheben der Verknüpfung von Clips zu ihren Mediendateien ändern.

So heben Sie die aktuellen Verknüpfungen von Masterclips auf:

1. Markieren Sie die gewünschten Masterclips.
2. Drücken Sie die Strg- und die Umschalttaste, und wählen Sie im Menü Bin die Option Unlink.

   Die Verknüpfung der Clips wird aufgehoben, und es erscheint die Meldung „Media Offline“.

Da Subclips und Sequenzen nicht direkt auf Mediendateien verweisen, können Sie diesen Vorgang nur mit den Original-Masterclips ausführen.

Wenn ähnliches Material aus verschiedenen Quellen zur Verfügung steht, können Sie einen Satz Clips duplizieren, die Verknüpfung der Duplikate aufheben und dann die Quellen der Duplikate ändern, bevor Sie das neue Zuspielmaterial aufzeichnen.

Kapitel 11

Skriptintegration

Traditionell werden Informationen zu Szenen und Takes bei der Nachbearbeitung von Spielfilmen und Fernsehproduktionen unter Verwendung von mit Linien versehenen Skripts verwaltet. Im Avid-System ermöglicht die Skriptintegration, diese Art des Skripts in digitaler Form für Produktionen aller Art vom Spielfilm über Reportagen bis hin zu Werbespots zu verwenden. In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Verfahren erläutert:

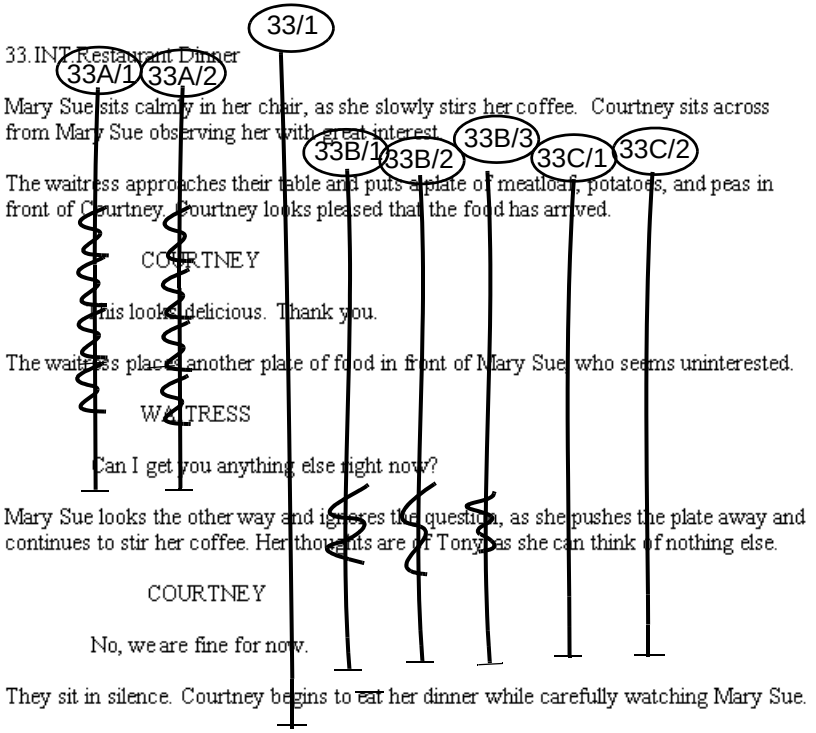
- Grundlagen des Linienskripts
- Grundlegendes zum Skriptfenster
- Bearbeiten von Skripttext
- Durchsuchen eines Skripts
- Verknüpfen von Clips mit dem Skript
- Interpolate Position bei der Skriptintegration
- Manipulieren von Szenenklappen
- Manipulieren von Takes
- Skriptmarken
- Suchen von Clips und Skript
- Schneiden im Skriptfenster

Sie benötigen das PowerPack-Paket, um die Skriptintegration verwenden zu können. Sie können es bei Ihrem Avid-Fachhändler beziehen.

Grundlagen des Linienskripts

Das konventionelle mit Linien versehene Skript, das sich in Hollywood über Jahrzehnte hinweg durch Versuch und Irrtum entwickelt hat, bietet Cutter-Assistenten und Cuttern eine Art Landkarte, mit der sie das zum Schneiden von Szenen in einem Film oder einer Fernsehshow nötige Material finden können.

Traditionell wird das Skript während der Dreharbeiten auf dem Set von der verantwortlichen Person mit Linien versehen. Alle Notizen sind handschriftlich. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel einer Szene aus einem solchen Skript.


33/1
33A/1
33A/2
33B/1
33B/2
33B/3
33C/1
33C/2
33. INT. Restaurant Dinner
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatloaf, potatoes, and peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arrived.
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue who seems uninterested.
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Mary Sue looks the other way and ignores the question, as she pushes the plate away and continues to stir her coffee. Her thoughts are of Tony as she can think of nothing else.
COURTNEY
No, we are fine for now.
They sit in silence. Courtney begins to eat her dinner while carefully watching Mary Sue.

Bedeutung der Symbole

Jede durch die Szene gezogene senkrechte Linie repräsentiert einen Take von der Anweisung „Action!“ bis „Schnitt!“. In jeder Szene können verschiedene Kameraperspektiven und -positionen erforderlich sein, mit einem oder mehreren Takes, die alle durch Linien wiedergegeben und alphanumerisch gekennzeichnet werden.

Im Folgenden werden die Methoden der Linienmarkierung und Nummerierung aus dem obigen Beispiel kurz zusammengefasst:

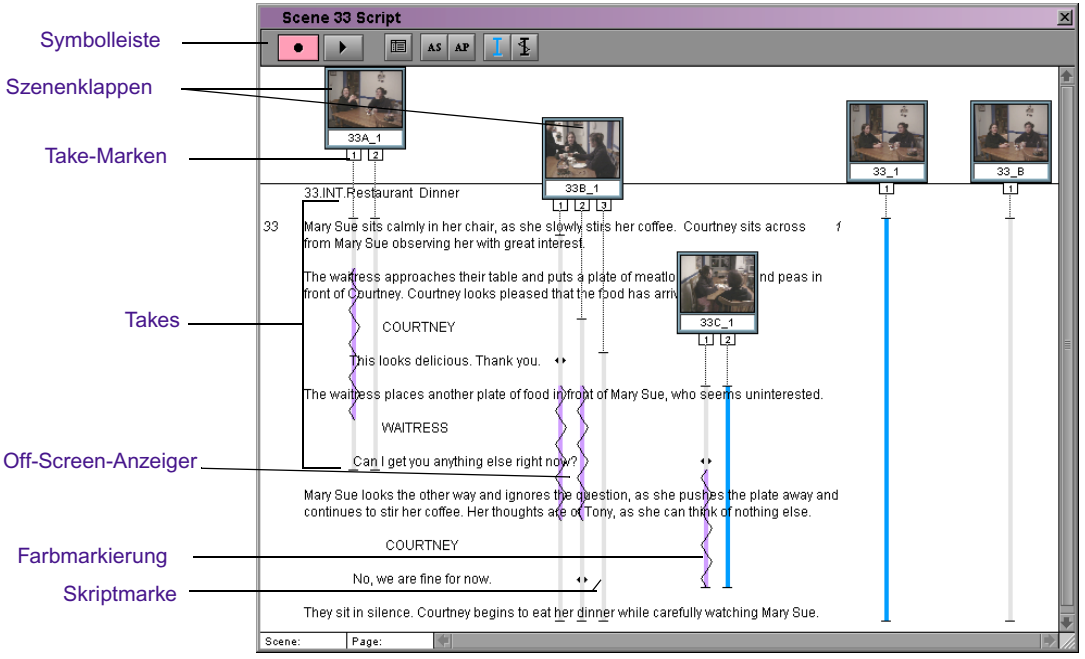
- **Mastereinstellung:** Die mit 33/1 markierte Linie zeigt die Mastereinstellung an. Sie umfasst normalerweise die gesamte Szene in einer Totalen. Die erste Zahl in der Markierung gibt die Nummer der Szene im Skript an (Szene 33). Die Nummer nach dem Schrägstrich zeigt an, dass dies der erste gefilmte Take der Mastereinstellung ist. Ein zweiter Take der Mastereinstellung würde zum Beispiel die Bezeichnung 33/2 tragen.
- **Weitere Einstellungen:**Die Linien für alle weiteren Kamerapositionen innerhalb der Szene sind mit der Nummer der Szene (in unserem Beispiel: 33) und einem Kennbuchstaben für jede Einstellung (A, B, C usw.) markiert, denen nach einem Schrägstrich die Nummer des Takes von dieser Position aus folgt. Diese Linien können eine beliebige Länge haben, je nachdem, welchen Teil des Skripts die jeweilige Kameraeinstellung umfasst.
- **Off-Screen-Dialog:** Die gezackten Linien im Skript stellen Teile des Dialogs dar, in denen die Person im Off steht. In diesem Beispiel ist Mary Sue während der im zweiten Abschnitt beschriebenen Aktion (wenn die Kellnerin auftritt) nicht zu sehen. Es wird also eine Zickzacklinie durch die Einstellungen für Mary Sue (33A/1 und 2) gezogen.

Wenn die Szene auf Video aufgezeichnet wird, beispielsweise bei Sitcoms, kann das Linienskript auch Timecode-Markierungen enthalten, die neben die Dialogzeilen geschrieben werden. Diese stellen Synchronpunkte zwischen dem Dialog auf dem Papier und dem auf Band aufgezeichneten Dialog dar. Auf diese Weise können Cutter-Assistenten und Cutter bestimmte Punkte im Zuspielmaterial sofort finden.

Linienmarkierung bei digitaler Bearbeitung

Die Skriptintegration in der Avid-Anwendung bietet eine Reihe von Verbesserungen des traditionellen Systems. Mit diesen Verbesserungen kann der Abstand zwischen den schriftlichen Vorgaben und dem für die Zusammenstellung des fertigen Programms verwendeten Zuspielmaterial erheblich verringert werden.

Im Unterschied zur traditionellen Linienmarkierung erfolgt die digitale Skriptintegration nach der Aufnahme (sie könnte beispielsweise zu den Aufgaben des Cutter-Assistenten gehören) anhand der Aufzeichnungen, die während der Dreharbeiten gemacht wurden. Die folgende Abbildung zeigt das Skript aus dem vorangegangenen Abschnitt in mit Hilfe der Skriptintegration aufbereiteter und markierter Form.


Symbolleiste
Szenenklappen
Take-Marken
Takes
Off-Screen-Anzeiger
Farbmarkierung
Skriptmarke
Scene 33 Script
AS
AP
33A_1
33B_1
33_1
33_B
33C_1
33.INT.Restaurant Dinner
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatlo nd peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arri
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Mary Sue looks the other way and ignores the question, as she pushes the plate away and continues to stir her coffee. Her thoughts are of Tony, as she can think of nothing else.
COURTNEY
No, we are fine for now.
They sit in silence. Courtney begins to eat her dinner while carefully watching Mary Sue.
Scene:
Page:

Zusätzlich zu den üblichen Markierungen bietet die Skriptintegration die folgenden Funktionen:

- **Szenenklappen:**Takes werden in Szenenklappen zusammengefasst, die für den ausgewählten Take ein repräsentatives Bild und einen Clipnamen anzeigen.
- **Takes:**Die Take-Marken und Linien, die vom unteren Rand jeder Szenenklappe ausgehen, zeigen die Anzahl der Takes für diese Szene an. Zum Auswählen eines Takes klicken Sie auf seine Marke.
- **Anzeiger:**Sie können Off-Screen-Dialog mit speziellen Anzeigern markieren sowie bevorzugte Takes, die in der aktiven Sequenz verwendeten Takes oder Dialogänderungen mit Farben kennzeichnen.
- **Skriptmarken:** Die Doppelpfeile, mit denen die Takes versehen sind, stehen für markierte Dialogstellen im Skript, die mit entsprechenden Stellen im Zuspielclip synchronisiert worden sind. Skriptmarken sind während des Schnitts besonders nützlich, da sie das schnelle Auffinden von Dialogstellen und das Zusammenfügen der Teile einer Szene ermöglichen.

Das Skriptfenster enthält außerdem Steuerelemente zum nachträglichen Abstimmen mit Clips in den Zuspiel-Bins, zum Laden und Abspielen von Takes und zum Suchen nach Takes und Skripttext.

Arbeitsablauf bei der Skriptintegration

Der normale Arbeitsablauf bei der Skriptintegration sieht wie folgt aus:

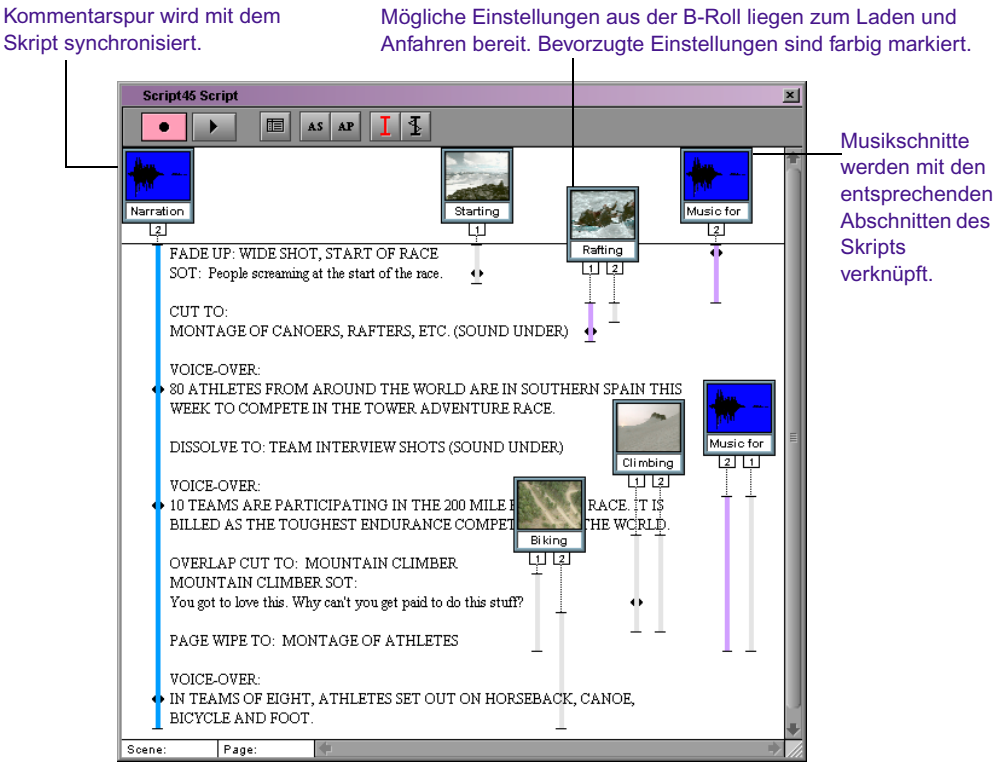
1. Der Skriptassistent erstellt während der Dreharbeiten auf dem Set das mit Linien versehene handschriftliche Skript.
2. Das Originalmaterial aus der Aufnahme wird vorbereitet und mit Hilfe der in Kapitel 7 beschriebenen Methoden aufgezeichnet.
3. Der Cutter-Assistent benutzt das mit Linien versehene Skript aus der Aufnahme und das ursprüngliche Skript in Form einer Textdatei, um mit den in diesem Kapitel beschriebenen Methoden das Skript zu importieren und zu markieren, Clips mit ihm zu verknüpfen, Skriptmarken zu setzen und die Anzeige der Takes anzupassen, bevor mit dem Schneiden begonnen wird.
4. Der Cutter bearbeitet das Programm im fertig eingerichteten Skriptfenster.

Skriptintegration in Videoprojekten

Die Skriptintegration kann über Spiel- und Fernsehfilme hinaus für jede Art von Produktion nützlich sein. Zum Beispiel:

- Viele der in diesem Kapitel beschriebenen Verfahren lassen sich für die Verwendung in audiovisuellen Skripts für Dokumentationen, Firmenwerbung, Nachrichten und Werbespots adaptieren.
- Die Skriptintegration eignet sich auch als schnelles Storyboarding-Tool. Ordnen Sie dazu die ausgewählten Szenenklappen im Skriptfenster an, und drucken Sie Storyboard-Bins aus, die Ihr Skript enthalten.

Das folgende Beispiel zeigt ein audiovisuelles Skript für einen Beitrag in einer Nachrichtensendung, das in das Skriptfenster importiert wurde und auf das die Grundfunktionen der Skriptintegration angewendet wurden.


Kommentarspur wird mit dem Skript synchronisiert.
Mögliche Einstellungen aus der B-Roll liegen zum Laden und Anfahren bereit. Bevorzugte Einstellungen sind farbig markiert.
Musikschnitte werden mit den entsprechenden Abschnitten des Skripts verknüpft.
Script45 Script
AS
AP
Narration
Starting
Rafting
Music for
Climbing
Biking
FADE UP: WIDE SHOT, START OF RACE
SOT: People screaming at the start of the race.
CUT TO:
MONTAGE OF CANOERS, RAFTERS, ETC. (SOUND UNDER)
VOICE-OVER:
80 ATHLETES FROM AROUND THE WORLD ARE IN SOUTHERN SPAIN THIS WEEK TO COMPETE IN THE TOWER ADVENTURE RACE.
DISSOLVE TO: TEAM INTERVIEW SHOTS (SOUND UNDER)
VOICE-OVER:
OVERLAP CUT TO: MOUNTAIN CLIMBER
MOUNTAIN CLIMBER SOT:
You got to love this. Why can't you get paid to do this stuff?
PAGE WIPE TO: MONTAGE OF ATHLETES
VOICE-OVER:
IN TEAMS OF EIGHT, ATHLETES SET OUT ON HORSEBACK, CANOE, BICYCLE AND FOOT.
Scene:
Page:

Grundlegendes zum Skriptfenster

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Verfahren zum Erstellen von Skriptfenstern und zum Arbeiten mit ihnen beschrieben. Dazu gehören das Importieren von Skripttext, das Navigieren im Skript, das Anzeigen von Clipinformationen, das Öffnen, Schließen und Speichern von Fenstern und das Anpassen der Ränder.

Bevor Sie mit dem Erstellen von Skriptfenstern beginnen, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld Script Settings die korrekten Standardeinstellungen für Schriftart, Rand und die Anzeige von Bildern und Takes festgelegt haben. Informationen zu den Skripteinstellungen finden Sie unter „Optionen für Skripteinstellungen“ auf Seite 395. Diese Parameter können jedoch auch manuell eingestellt werden, wie in diesem Kapitel beschrieben.

Optionen für Skripteinstellungen

Bevor Sie ein Skript im Skriptfenster öffnen, können Sie im Dialogfeld Script Settings standardmäßige Voreinstellungen wählen. Sobald das Skriptfenster geöffnet wurde, werden alle Änderungen im Dialogfeld Script Settings im Skriptfenster ignoriert. Sie müssen das Skriptfenster schließen und erneut öffnen, damit die neuen Einstellungen wirksam werden. Das Menü Script enthält jedoch mehrere Befehle, mit denen Sie die Skripteinstellungen außer Kraft setzen können.

Sie können im Dialogfeld Script Settings Skripteinstellungen ändern.

So öffnen Sie das Dialogfeld Script Settings:

- Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Script.

Die Tabelle 29 beschreibt die Optionen im Dialogfeld Script Settings.

Tabelle 29 Optionen im Dialogfeld Script Settings

Option	Beschreibung
Font	Diese Option legt die Schriftart für importierte Skripts fest.
Size	Diese Option legt den Schriftgrad fest. Der Standardwert beträgt 12 Punkt.
Left Margin (pixels)	Diese Option bestimmt die Breite des linken Rands. Der Standardwert beträgt 40 Pixel.
Take Coloring	Diese Option bestimmt die Farbe, die das Avid-System den Takes zuweist.
Show Frames	Wenn diese Option ausgewählt ist, zeigt das System Bilder für die Takes in den Szenenklappen an.
Show All Takes	Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt das System in jeder Szenenklappe sämtliche Takes an. Wenn Sie sie deaktivieren, zeigt das Avid-System nur einen Take pro Szene an.
Interpolate Position	Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie das Bild in einem Player-Popup-Monitor auf die entsprechende ungefähre Position im Take aktualisieren, indem Sie im Skript auf die dazugehörige Take-Linie klicken. Wenn Sie die Option deaktivieren, reagiert der Player-Popup-Monitor nicht, wenn Sie auf eine Take-Linie klicken.
Hold Slates Onscreen	Wählen Sie diese Option, um die Szenenklappen auf dem Bildschirm zu behalten, wenn Sie ein Skript im Skriptfenster durchlaufen. Die Szenenklappen bleiben auf dem Bildschirm, solange die dazugehörigen Take-Linien auf dem Bildschirm sind.

Importieren eines Skripts

Der erste Schritt bei der Skriptintegration besteht darin, das Skript im richtigen Format zu importieren.

Das importierte Skript muss im ASCII-Textformat vorliegen. Damit die ursprüngliche Formatierung erhalten bleibt, können Sie das Skript jedoch aus Ihrem Textverarbeitungsprogramm mit der Option Text Only with Line Breaks exportieren. Wenn Sie es nur als Text exportieren, geht die Formatierung verloren.

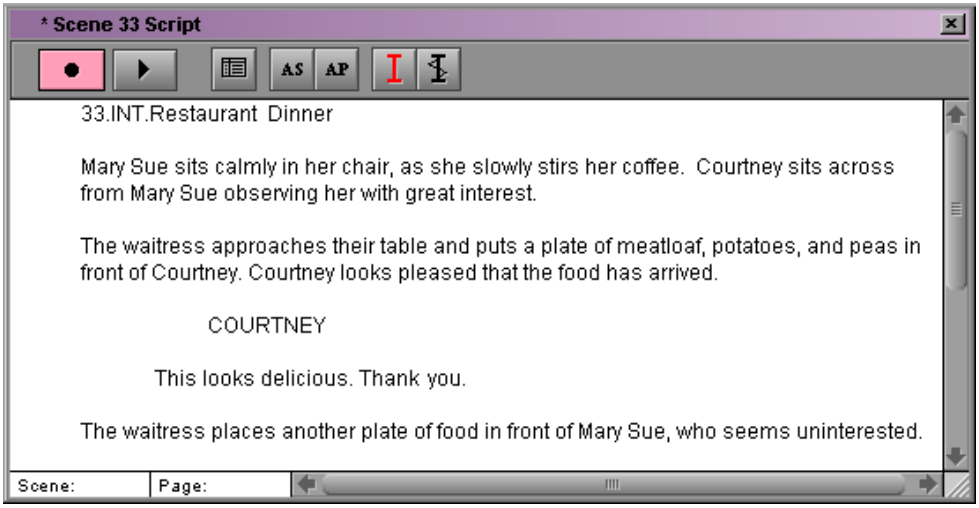
So importieren Sie ein neues Skript:

1. Legen Sie die Datei mit einer der folgenden Methoden in einem Verzeichnis ab, auf das Ihr Avid-System zugreifen kann:
   - Speichern Sie die Datei auf einer Diskette, und kopieren Sie sie auf Ihre Festplatte.
   - Legen Sie die Datei an einem Netzwerk-Speicherort ab, auf den Sie mit Ihrem Avid-System zugreifen können.
2. Klicken Sie in Avid im Projektfenster auf die Registerkarte Bins.

   Die Liste Bins wird angezeigt.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl New Script.

   Ein Dialogfeld wird angezeigt.
4. Suchen Sie die Datei und doppelklicken Sie darauf, oder markieren Sie sie und klicken Sie auf Open.

   Eine Skript-Bin erscheint im Projektfenster in der Liste Bins. Das Skript erscheint mit seinem ursprünglichen Layout im Skriptfenster.


* Scene 33 Script
AS
AP
33.INT.Restaurant Dinner
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatloaf, potatoes, and peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arrived.
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
Scene:
Page:

5. Ändern Sie den Namen der Skript-Bin:
   a. Klicken Sie im Projektfenster in der Liste Bins auf den Titel.
   b. Geben Sie einen neuen Namen ein.

Öffnen, Schließen und Speichern des Skriptfensters

Das Skriptfenster verhält sich in vieler Hinsicht wie eine Bin:

- Wenn Sie im Skriptfenster Änderungen vornehmen, erscheint in der Titelleiste ein Sternchen (Windows) bzw. eine Raute (Macintosh), um anzuzeigen, dass die Änderungen noch nicht gespeichert wurden.
- Sie speichern Änderungen, indem Sie im Menü File die Option Save Script auswählen.
- Das automatische Speichern bezieht sich auch auf das Skriptfenster, wobei die in den Bin-Einstellungen festgelegten Parameter gelten.
- Sie können eine Kopie des Skriptfensters speichern, indem Sie im Menü File den Befehl Save a Script Copy As auswählen.
- Skriptfensterdateien werden im Projektordner zusammen mit den Bins gespeichert. Im Avid Attic-Ordner werden automatisch Sicherungskopien angelegt.

Wenn Sie ein Skriptfenster speichern, erhält die gespeicherte Datei die Dateinamenerweiterung .avc.

- Mit dem Befehl Open Bin im Menü File können Sie vorhandene Skriptfensterdateien (.avc) öffnen und dem Ordner Other Bins der Liste Bins im Projektfenster hinzufügen.
- Mit dem Befehl New Script im Menü File können Sie eine neue Skriptdatei (.txt) öffnen und der Liste Bins im Projektfenster hinzufügen.
- Über den Befehl Close im Menü File können Sie Skriptfenster schließen.

Anzeigen von Clip- und Sequenzinformationen in einem Skriptfenster

Im Info-Fenster werden statistische Daten zu Clips oder Sequenzen angezeigt. Die Informationen in diesem Fenster werden automatisch aktualisiert.

So öffnen Sie das Info-Fenster in einem Skriptfenster:

1. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Take-Marke.
2. Ziehen Sie das Info-Fenster an eine neue Position, damit es geöffnet bleibt.

Skriptfenster

Nachdem Sie ein Skript importiert haben, können Sie in ähnlicher Weise wie in den meisten Textverarbeitungsprogrammen zu beliebigen Stellen im Text navigieren.

- Verwenden Sie die Bildlaufleiste auf der rechten Seite, um einen Bildlauf nach oben oder unten durchzuführen.
- Ändern Sie die Fenstergröße durch Ziehen des Größeneinstellungsfelds in der rechten unteren Ecke.

- Mit den Tasten Bild auf oder Bild ab bewegen Sie sich um jeweils ein Bild vorwärts oder rückwärts.
- Drücken Sie die Pos1- bzw. Ende-Taste, um an den Anfang bzw. das Ende des Skripts zu gelangen.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach oben bzw. nach unten, um die Zeilenauswahl um eine Zeile nach oben bzw. unten zu bewegen.

Sie können auch eine Reihe von Suchfunktionen verwenden, wie unter „Durchsuchen eines Skripts“ auf Seite 405 beschrieben.

Anpassen der Ränder des Skripts

So passen Sie das Skriptfenster an, um einen größeren Teil des Skripts anzuzeigen oder um den rechten Rand zu vergrößern:

- Ziehen Sie das Größeneinstellungsfeld in der rechten unteren Ecke.

Die Breite des linken Randes wird beim Import anhand der aktuellen Skripteinstellungen vorgegeben. Sie können den linken Rand aber auch nach dem Importieren des Skripts anpassen.

So passen Sie den linken Rand eines importierten Skripts an:

1. Wählen Sie im Menü Script die Option Left Margin.

   Das Dialogfeld Left Margin erscheint.

2. Geben Sie die neue Breite des Randes in Pixel in das Textfeld ein, und klicken Sie auf OK.

   Die neue Einstellung wird im Skriptfenster wirksam.

Bearbeiten von Skripttext

Nach dem Importieren eines Skripts können Sie dessen Aussehen durch Ändern der Schriftart und des Schriftgrads anpassen. Sie können auch Skriptzeilen entsprechend den Änderungen, die sich eventuell während eines Projekts ergeben, ausschneiden, kopieren, einfügen und entfernen.

Ändern der Schriftart des Skripts

Die Schriftart und der Schriftgrad eines Skripts werden beim Import anhand der aktuellen Skripteinstellungen vorgegeben. Sie können diese Einstellungen aber auch außer Kraft setzen und Schriftart und Schriftgrad anpassen, nachdem Sie das Skript importiert haben.

So ändern Sie die Schriftart und den Schriftgrad eines importierten Skripts:

1. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Font.

   Das Dialogfeld Set Font erscheint.

2. Wählen Sie im Popup-Menü Font eine neue Schriftart aus. Das Menü enthält alle im System installierten Schriftarten.

3. Geben Sie den neuen Schriftgrad in das Textfeld ein, und klicken Sie auf OK.

   Die neuen Einstellungen werden im Skriptfenster wirksam.

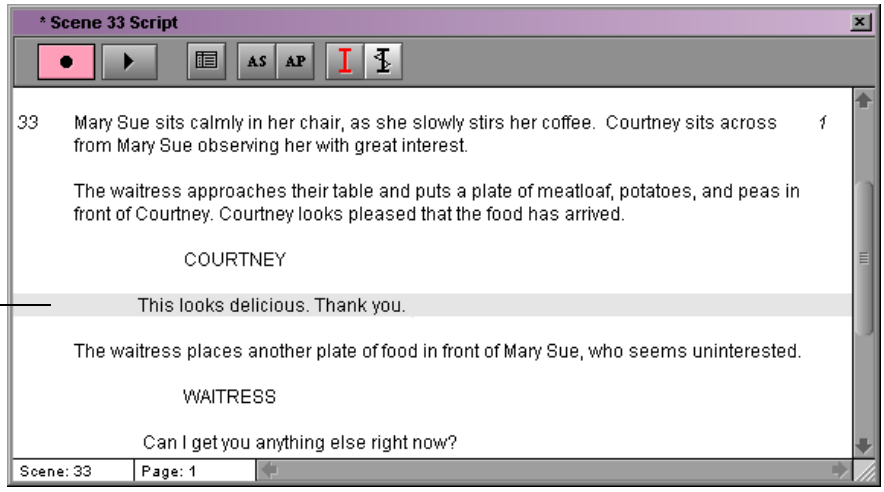
Beim Vergrößern des Schriftgrads werden auch die für die Szenenklappenbilder verfügbaren Größen erhöht. Dies kann zu Präsentationszwecken nützlich sein, wenn Sie für ein großes Publikum oder über größere Entfernungen hinweg besonders großen Text anzeigen lassen möchten. Informationen zum Vergrößern von Bildern in Szenenklappen finden Sie unter „Anpassen der Größe von Szenenklappen“ auf Seite 412.

Auswählen von Text

Text wird im Skriptfenster auf ähnliche Weise ausgewählt wie in einem Textverarbeitungsprogramm. Allerdings ist die kleinste Einheit, die Sie im Skriptfenster auswählen können, eine ganze Zeile.

So markieren Sie eine einzelne Skriptzeile:

- Klicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Zeile, um sie zu markieren.

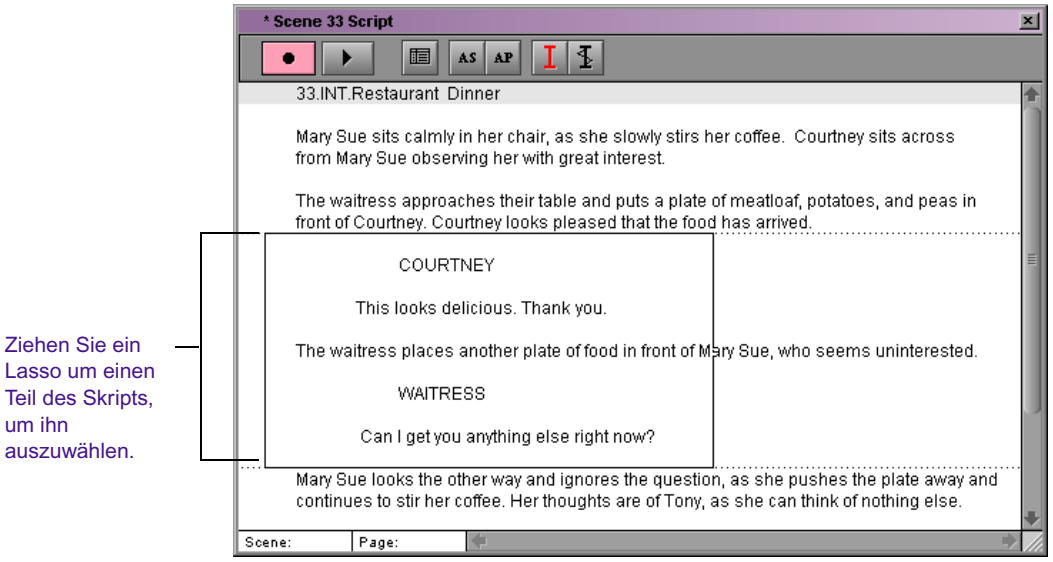

* Scene 33 Script
AS
AP
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
1
The waitress approaches their table and puts a plate of meatloaf, potatoes, and peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arrived.
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Scene: 33
Page: 1

Ausgewählte Zeilen werden markiert.

Zum Auswählen mehrerer Zeilen haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Markieren Sie die Auswahl mit dem Lasso:

  a. Ziehen Sie ein Lasso um die erste Zeile der Auswahl, und ziehen Sie es dann durch den Text. Beim Ziehen erscheint ein Rahmen, der Ihre Auswahl umfasst.


* Scene 33 Script
AS
AP
33.INT.Restaurant Dinner
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatloaf, potatoes, and peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arrived.
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Mary Sue looks the other way and ignores the question, as she pushes the plate away and continues to stir her coffee. Her thoughts are of Tony, as she can think of nothing else.
Scene:
Page:
Ziehen Sie ein Lasso um einen Teil des Skripts, um ihn auszuwählen.

b. Lassen Sie die Maustaste los, wenn alle gewünschten Zeilen enthalten sind.

   Der Text wird markiert. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.

- Klicken Sie auf die erste Zeile des ausgewählten Bereichs, und klicken Sie dann bei gedrückter Umschalttaste auf die letzte Zeile.

  Der gesamte Textblock wird markiert.

Sie können eine Auswahl auch erweitern, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf eine Textzeile vor oder nach der aktuellen Auswahl klicken.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen im Skript

Sie können Text im Skript genau wie in einem gängigen Textverarbeitungsprogramm ausschneiden, kopieren und einfügen. Da es jedoch nicht möglich ist, einzelne Wörter oder Zeichen auszuwählen, können Sie nur ganze Zeilen oder Abschnitte verschieben.

Um einzelne Wörter oder Zeichen im Skript zu ändern, sollten Sie die Änderungen in einem Textverarbeitungsprogramm vornehmen und dann in ein getrenntes Skriptfenster importieren. Sie können die neuen Zeilen dann mit den in diesem Abschnitt beschriebenen Verfahren in das erste Skriptfenster kopieren, wobei Sie die fehlerhaften Zeilen überschreiben.

Wenn Sie im Skriptfenster ausschneiden, kopieren oder einfügen, können Sie dies nicht rückgängig machen.

So schneiden Sie Zeilen des Skripts aus bzw. kopieren sie und fügen sie ein:

1. Markieren Sie die Zeilen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Cut oder Copy.
3. Markieren Sie die Zeile unterhalb der Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten.
4. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Paste.

   Wenn an der Einfügemarke nur eine Zeile markiert ist, werden Sie in einer Meldung gefragt, ob Sie die markierte Zeile ersetzen möchten.

Wenn Sie an der Einfügemarke mehrere Zeilen markiert haben, wird keine Meldung angezeigt. Wenn Sie im Menü Edit die Option Paste wählen, werden die markierten Zeilen durch den Text ersetzt, den Sie in Schritt 2 ausgeschnitten oder kopiert haben. Nach der Ausführung dieses Schritts ist der Befehl Undo nicht möglich.

5. Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen eine der folgenden Optionen:
   - Klicken Sie auf Replace, um die markierte Zeile zu überschreiben.
   - Klicken Sie auf Insert Before, um den Text oberhalb der markierten Zeile einzufügen.
   - Klicken Sie auf Insert After, um den Text unter der markierten Zeile einzufügen.

   Der Text wird in das Skript eingefügt.

Entfernen von Skripttext

Sie können Zeilen im Skriptfenster nicht wie in einem normalen Textverarbeitungsprogramm mit der Löschtaste entfernen. Verwenden Sie dazu den Befehl Cut.

So entfernen Sie Skriptzeilen:

1. Markieren Sie die zu löschenden Skriptzeilen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Cut.

Anders als beim normalen Löschen bleibt der Text in der Windows- bzw. Macintosh-Zwischenablage erhalten, bis Sie das nächste Mal markierten Text kopieren oder ausschneiden.

Durchsuchen eines Skripts

Für die Skriptintegration stehen verschiedene Suchfunktionen zur Verfügung, die Sie in der Vorbereitungsphase, beim Schneiden oder bei Vorführungen verwenden können. Sie können Szenennummern und Seitenzahlen vergeben und nach diesen suchen. Sie können auch eine Volltextsuche durchführen.

Mit den Schaltflächen Find Bin und Find Script können Sie einander entsprechende Stellen in Skripts und Clips finden. Weitere Informationen finden Sie unter „Suchen von Skript“ auf Seite 427.

Szenennummern und Seitenzahlen

Wenn Sie dem Skriptfenster Szenennummern und Seitenzahlen hinzufügen, können Sie während der Vorbereitung des Skripts und beim Schneiden gezielt nach den entsprechenden Stellen suchen. Sie können die Nummerierung von Szenen und Seiten durch Hinzufügen, Ändern und Verschieben der Nummern nach Bedarf anpassen.

Hinzufügen einer Szenennummer oder Seitenzahl

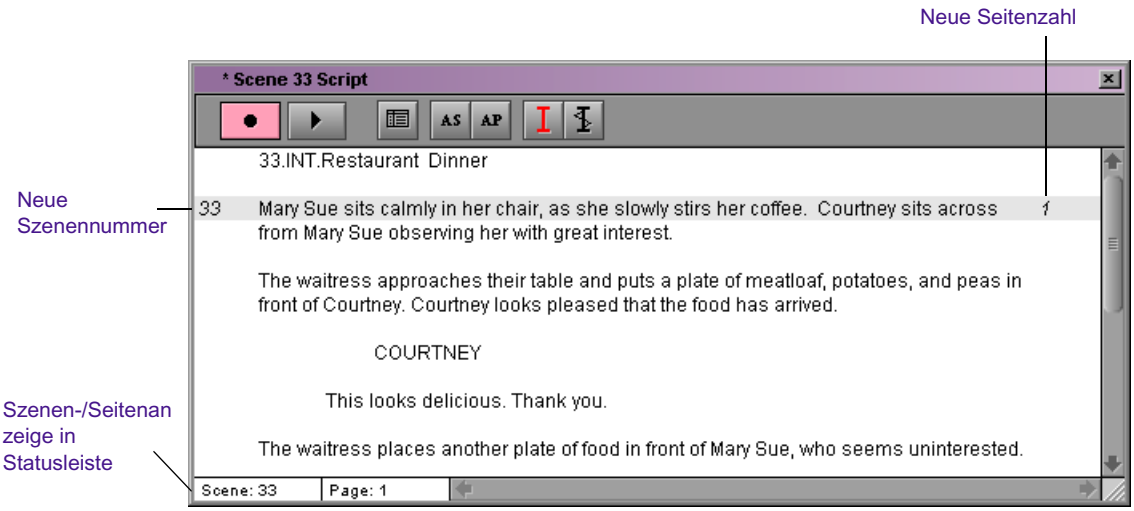
So fügen Sie eine Szenennummer oder Seitenzahl hinzu:

1. Markieren Sie die Zeile des Skripts am Anfang der Szene oder Seite.
2. Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

   - Klicken Sie in der Symbolleiste im Skriptfenster auf die Schaltfläche Add Scene oder Add Page.
   - Wählen Sie im Menü Script den Befehl Add Scene oder Add Page.

   Ein Dialogfeld wird angezeigt.
3. Geben Sie die Nummer der Szene oder Seite ein, und klicken Sie auf OK.

   Szenennummern erscheinen am linken und Seitenzahlen am rechten Rand neben der ersten Zeile des ausgewählten Bereichs.


Neue Seitenzahl
* Scene 33 Script
AS
AP
33.INT.Restaurant Dinner
Neue Szenennummer
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
1
The waitress approaches their table and puts a plate of meatloaf, potatoes, and peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arrived.
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
Szenen-/Seitenanzeige in Statusleiste
Scene: 33
Page: 1

Sowohl Szenennummern als auch Seitenzahlen erscheinen in der Statusleiste unten im Skriptfenster und zeigen an, an welcher Stelle des Skripts Sie sich gerade befinden. Jede Szenennummer oder Seitenzahl gilt für die darauf folgenden Teile des Skripts, bis Sie eine weitere Zeile als Anfang einer neuen Szene oder Seite markieren.

Ändern einer Szenennummer oder Seitenzahl

Sie können Szenennummern oder Seitenzahlen ändern, um beim Hinzufügen der Nummern aufgetretene Fehler zu korrigieren und um sie entsprechend den während der Nachbearbeitung am Skript vorgenommenen Änderungen neu zu setzen.

So ändern Sie eine Szenennummer oder Seitenzahl:

1. Wählen Sie die erste Zeile der Szene oder Seite aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie in der Symbolleiste im Skriptfenster auf die Schaltfläche Add Scene oder Add Page.
   - Wählen Sie im Menü Script den Befehl Add Scene oder Add Page.

   Ein Dialogfeld wird angezeigt.
3. Geben Sie die neue Szenennummer oder Seitenzahl ein, und klicken Sie auf OK.
4. Wenn die Änderung an der Nummer sich auf Szenennummern oder Seitenzahlen auswirkt, die der gerade geänderten Nummer vorausgehen oder folgen, wiederholen Sie diese Schritte.

Löschen einer Szenennummer oder Seitenzahl

So löschen Sie eine Szenennummer oder Seitenzahl:

1. Wählen Sie die erste Zeile der Szene oder Seite aus.

Sie können auch sämtliche Seitenzahlen oder Szenennummern in einem Skriptabschnitt löschen, indem Sie die entsprechenden Zeilen oder auch das gesamte Skript markieren.

2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.
3. Wählen Sie die Optionen für Delete scene oder Delete page break(s), und klicken Sie auf OK.

   Die Nummerierung wird aus dem Skriptfenster gelöscht.

Suchen nach einer Seitenzahl oder Szenennummer

Sobald Sie die Szenennummern und Seitenzahlen hinzugefügt haben, lassen sie sich während der Bearbeitung schnell auffinden.

So suchen Sie nach einer Seitenzahl oder Szenennummer:

1. Wählen Sie im Menü Script den Befehl Go To Page oder Go To Scene.

Sie können auch auf die Seiten- oder Szenenanzeige in der Statusleiste im unteren Bereich des Skriptfensters klicken.

   Das Dialogfeld Go to Scene bzw. Go to Page wird geöffnet.

2. Geben Sie die Szenennummer oder Seitenzahl ein, und klicken Sie auf OK.

   Das Skriptfenster führt einen Bildlauf zu der Seite oder Szene durch, die erste Zeile wird markiert. Wenn Sie eine Seitenzahl oder Szenennummer eingeben, die nicht im Skript enthalten ist, geschieht nichts.

Durchführen einer Textsuche

So suchen Sie im Skript nach Text:

1. Wählen Sie bei aktivem Skriptfenster im Menü Edit den Befehl Find.

   Das Dialogfeld Find erscheint.

2. Geben Sie den zu suchenden Text ein.
3. Wählen Sie nach Bedarf einen der Suchparameter aus.
   - Wählen Sie Ignore Case, wenn die Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet werden soll.
   - Wählen Sie Whole Word, wenn Stellen, an denen der Text als Teil eines anderen Wortes erscheint, nicht beachtet werden sollen.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die Stelle, an welcher der Text zum ersten Mal vorkommt, wird im Skriptfenster markiert.

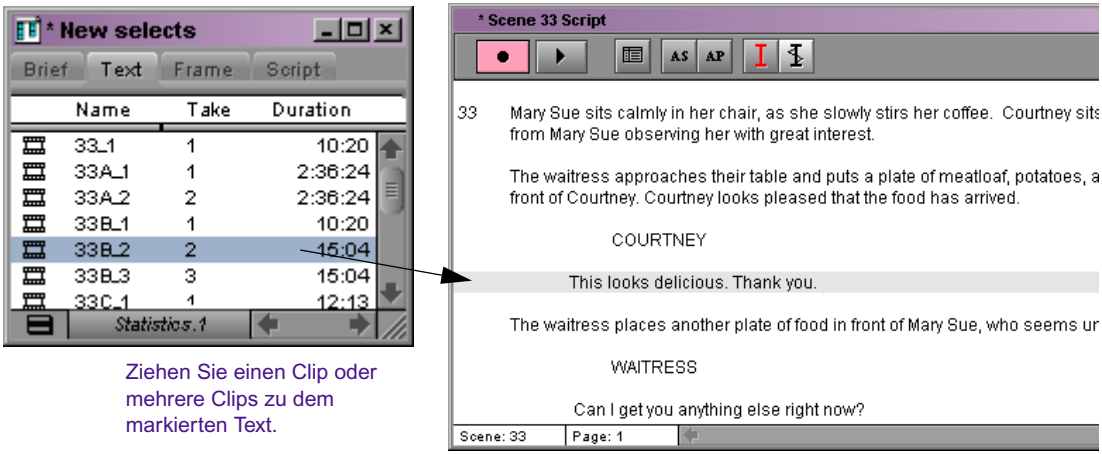
5. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Find Again, um nach weiteren solchen Stellen zu suchen.

Verknüpfen von Clips mit dem Skript

So verknüpfen Sie Clips mit dem Skript:

1. Öffnen Sie die Skript-Bin durch Doppelklicken auf das Skript-Bin-Symbol.
2. Öffnen Sie die Original-Bin für die mit dem Skript zu verknüpfenden Clips.
3. (Optional) Sortieren Sie die Zuspielclips, um den Vorgang zu vereinfachen.
   - Sie können die Spalte Scene/Take sortieren. Dadurch erhalten Sie eine alphanumerische Liste von Clips, die ihrer relativen Reihenfolge im Skript entspricht.
   - Wenn Sie nicht mit Szenen- und Take-Informationen arbeiten (z.B. bei einem Videodokumentarfilmprojekt), können Sie in einer benutzerdefinierten Spalte Ihre eigene Nummerierung für die Clips eingeben, oder Sie können die Clips in der Bildansicht manuell entsprechend ihrer Reihenfolge im Skript ordnen. Weitere Informationen zum Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten finden Sie unter „Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten zu einer Bin“ auf Seite 344.
4. Markieren Sie den Teil des Skripts, der dem ersten Clip bzw. den ersten Clips entspricht.
5. Wählen Sie den Clip oder die Clips in der Zuspiel-Bin aus, und ziehen Sie sie zu dem markierten Text.

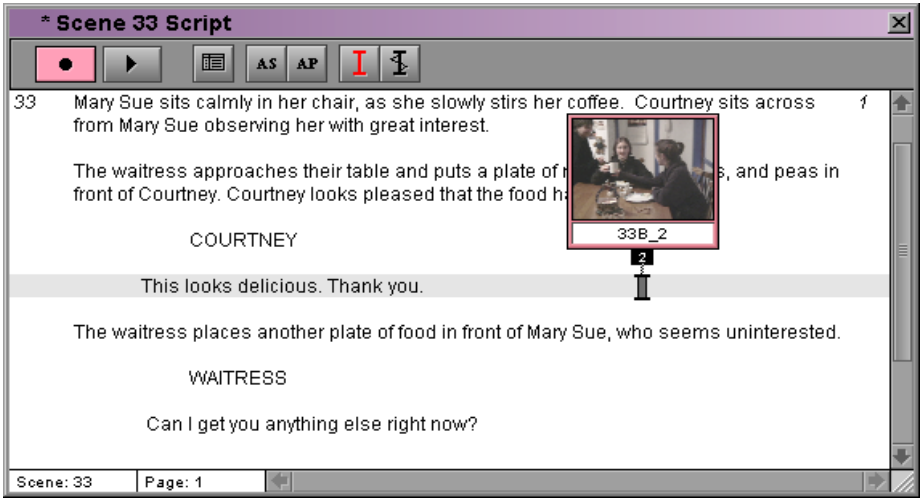
Der Mauszeiger muss sich auf jeden Fall über dem markierten Text befinden, bevor Sie die Maustaste loslassen.


* New selects
Brief
Text
Frame
Script
Name
Take
Duration
33_1 1 10:20
33A_1 1 2:36:24
33A_2 2 2:36:24
33B_1 1 10:20
33B_2 2 15:04
33B_3 3 15:04
33C_1 1 12:13
Statistics.1
* Scene 33 Script
AS
AP
33 Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits
from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatloaf, potatoes, a
front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arrived.
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems ur
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Scene: 33
Page: 1

Ziehen Sie einen Clip oder mehrere Clips zu dem markierten Text.

Über dem Text erscheint eine Szenenklappe mit Bild, wobei sich Linien für einen oder mehrere Takes über die Szene erstrecken.

Die Szenenklappe erscheint.


* Scene 33 Script
AS
AP
33 Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across 1
from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of
s, and peas in
front of Courtney. Courtney looks pleased that the food h
COURTNEY
33B_2
2
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Scene: 33
Page: 1

6. Fahren Sie mit dem Zuordnen von Clips zu weiteren Teilen des Skripts fort, bis Sie sämtliche Szenenklappen erstellt haben.

   Wahlweise können Sie auch jeweils nur eine Szenenklappe erstellen, die Skriptmarken setzen und die Markierungen zu jeder Szene abstimmen, bevor Sie sich dem nächsten Teil des Skripts zuwenden.

Interpolate Position bei der Skriptintegration

Die Funktion Interpolate Position stellt eine Beziehung zwischen einem Clip und einem Take her, so dass Sie sehen können, wo eine bestimmte Skriptzeile im Clipmaterial vorkommt.

Wenn Sie Interpolate Position aktivieren, wird die Länge des Takes im Skript mit der Länge des Clips im Player-Popup-Monitor verglichen. Wenn Sie in den Take doppelklicken, bewegt sich der Positionszeiger im Player-Popup-Monitor an die entsprechenden Stelle.

Wenn Sie im Take eine Skriptmarke setzen, werden die Abschnitte vor und nach der Marke an die Abschnitte des Clips vor und nach der IN-Marke im Player-Popup-Monitor angepasst.

So aktivieren Sie Interpolate Position:

- Wählen Sie im Menü Script den Befehl Interpolate Position.

Bevor Sie ein Skript im Skriptfenster öffnen, können Sie im Dialogfeld Script Settings über die Option Interpolate Position die Voreinstellungen ändern. Siehe „Optionen für Skripteinstellungen“ auf Seite 395.

Manipulieren von Szenenklappen

Nachdem Sie durch Ziehen eines Clips in das Skriptfenster eine Szenenklappe erstellt haben, können Sie deren Aussehen und Position verändern.

Auswählen von Szenenklappen

Sie haben folgende Möglichkeiten, um eine Szenenklappe auszuwählen:

- Klicken Sie auf eine Szenenklappe, um sie auszuwählen.
- Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf weitere Klappen, um alle aktiven Takes auszuwählen.

- Ziehen Sie ein Lasso durch einen Bereich des Skripts, der Szenenklappen enthält. Sämtliche Szenenklappen und Takes innerhalb des Lassos werden ausgewählt. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.

Das Auswählen mehrerer Szenenklappen ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie farbige Markierungen oder Anzeiger für Off-Screen-Dialog hinzufügen oder löschen möchten. Siehe „Manipulieren von Takes“ auf Seite 416.

Anpassen der Größe von Szenenklappen

Sie können die Größe der Szenenklappen auf dieselbe Weise ändern wie die Größe von Bildern in einer Bin in der Bildansicht.

So vergrößern Sie Szenenklappen:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Enlarge Frame.

So verkleinern Sie Szenenklappen:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Reduce Frame.

Durch einen größeren Schriftgrad im Skript werden die Szenenklappenbilder ebenfalls vergrößert. Dies kann zu Präsentationszwecken nützlich sein, wenn Sie für ein Publikum eine großflächige Anzeige benötigen. Weitere Informationen zum Ändern des Schriftgrads finden Sie unter „Ändern der Schriftart des Skripts“ auf Seite 401.

Fixieren von Szenenklappen auf dem Bildschirm im Skriptfenster

Wenn Sie im Skriptfenster mit Szenenklappen arbeiten, können Sie diese auf dem Bildschirm fixieren. Wenn Sie sich durch das Skript bewegen, bleiben die Szenenklappen auf dem Bildschirm, solange die damit verbundenen Take-Linien ebenfalls auf dem Bildschirm sind.

So fixieren Sie Szenenklappen auf dem Bildschirm:

- Wählen Sie im Menü Script den Befehl Hold Slates Onscreen.

Bevor Sie ein Skript im Skriptfenster öffnen, können Sie im Dialogfeld Script Settings über die Option Hold Slates Onscreen die Voreinstellungen ändern. Siehe „Optionen für Skripteinstellungen“ auf Seite 395.

Ausblenden von Szenenklappenbildern

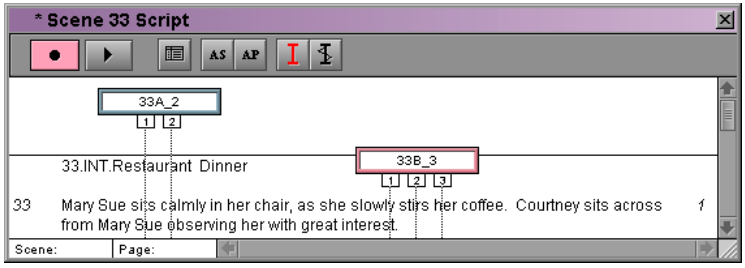
Standardmäßig zeigt das System für jeden Take in den Szenenklappen ein Bild an. Sie können diese Anzeige ausblenden und nur den Namen des Clips anzeigen, um die Benutzeroberfläche zu vereinfachen oder den Bildlauf und die Navigation in einem komplexen Skriptfenster zu beschleunigen.

Bevor Sie ein Skript im Skriptfenster öffnen, können Sie im Dialogfeld Script Settings über die Option Show Frames die Voreinstellungen ändern. Siehe „Optionen für Skripteinstellungen“ auf Seite 395.

So blenden Sie die Szenenklappenbilder aus:

- Wählen Sie im Menü Script den Befehl Show Frames aus.

  Im Skriptfenster werden nur die Clipnamen für die Takes angezeigt.



So stellen Sie die Bilder wieder her:

- Wählen Sie erneut Show Frames.

Anzeigen eines einzelnen Takes pro Szenenklappe

Sie können wahlweise nur einen Take pro inaktiver Szenenklappe anzeigen lassen, um die Anzeige übersichtlicher zu gestalten.

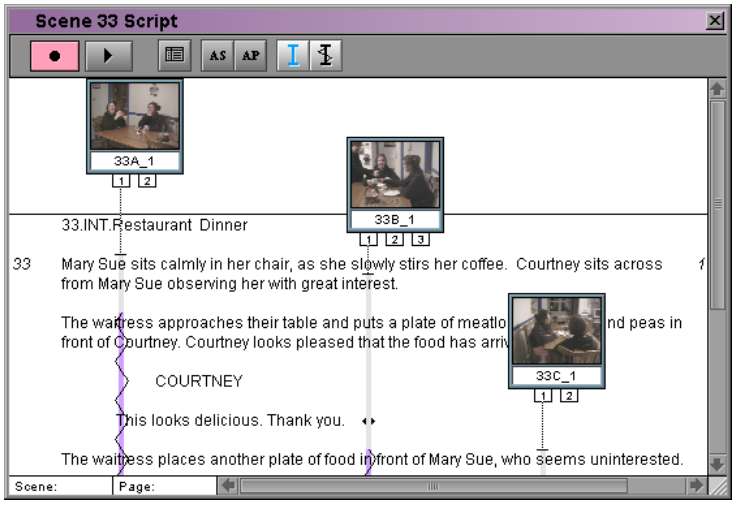
So zeigen Sie nur jeweils einen Take für inaktive Szenenklappen an:

- Wählen Sie im Menü Script den Befehl Show All Takes aus.

  Das Häkchen links neben dem Befehl wird entfernt, um anzugeben, dass Show All Takes deaktiviert ist.

  Das Skriptfenster zeigt jeweils nur den ersten Take in inaktiven Szenenklappen an.

Ein einzelner Take wird angezeigt.



So zeigen Sie sämtliche Takes an:

- Wählen Sie erneut Show All Takes.

Verschieben von Szenenklappen

Sie können die Position von Szenenklappen verändern, um Platz für weitere Szenenklappen zu schaffen, um zu verhindern, dass Wörter verdeckt werden, oder um Takes über bestimmten Zeilen anzuzeigen.

Zum Verschieben von Szenenklappen gibt es die folgenden Möglichkeiten:

- Um eine Klappe waagerecht zu verschieben, klicken Sie darauf und ziehen sie nach links oder rechts. (Vergrößern oder verkleinern Sie ggf. das Skriptfenster durch Ziehen des Größeneinstellungsfeldes.)
- Zum senkrechten Verschieben einer Szenenklappe, ohne im Skript die Position der Linien des Takes zu beeinflussen, klicken Sie auf die Klappe und ziehen sie nach oben oder unten. Die Take-Linien bleiben über dem Text, mit dem sie zuvor verknüpft wurden.
- Um die Klappe samt den dazugehörigen Take-Linien senkrecht (d.h. an eine andere Stelle im Skript) zu verschieben, drücken Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘ (Macintosh) und ziehen die Szenenklappe an die neue Position.

Während Sie die Szenenklappe verschieben, erstrecken sich die Takes weiterhin über dieselbe Anzahl an Zeilen im Skript. Informationen zum Verlängern oder Verkürzen der Take-Linien, so dass sie sich an der neuen Position über eine andere Anzahl an Zeilen erstrecken, finden Sie unter „Anpassen von Take-Linien“ auf Seite 419.

Löschen einer Szenenklappe

Mitunter müssen Sie eine Szenenklappe löschen, zum Beispiel, wenn Sie feststellen, dass die Takes darin nicht mehr gebraucht werden.

Wenn Sie Szenenklappen und Takes aus dem Skriptfenster löschen, bleiben die aufgezeichneten Zuspielclips in ihren ursprünglichen Bins erhalten.

Das Löschen von Szenenklappen kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn Sie eine gelöschte Szenenklappe wiederherstellen möchten, müssen Sie sie neu erstellen. Siehe „Verknüpfen von Clips mit dem Skript“ auf Seite 409.

So löschen Sie eine Szenenklappe:

1. Markieren Sie alle Takes in der Szenenklappe, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Marken der einzelnen Takes klicken.
2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.
3. Wählen Sie Delete Takes, und klicken Sie auf OK.

   Die Szenenklappe und alle darin enthaltenen Takes werden aus dem Skript gelöscht.

Manipulieren von Takes

Die Skriptintegration bietet eine Reihe von Tools und Methoden zur Beeinflussung der Beziehung zwischen markierten Takes im Skriptfenster und ihren Originalclips, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

Markieren von Takes

Zum Markieren von Takes haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf eine beliebige Take-Marke, um sie markieren. Der Take wird mit einer roten Umrandung als aktiv gekennzeichnet.
- Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf weitere Takes in derselben Szenenklappe oder in anderen Szenenklappen, um sie auszuwählen.
- Ziehen Sie ein Lasso durch einen ganzen Skriptabschnitt. Sämtliche Takes innerhalb des Lassos werden markiert. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.

Das Markieren mehrerer Takes ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie farbige Markierungen oder Anzeiger für Off-Screen-Dialog hinzufügen oder löschen möchten. Siehe „Farbmarkierungen“ auf Seite 421 und „Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog“ auf Seite 420.

Hinzufügen von Takes

So fügen Sie einer Szenenklappe einen weiteren Take hinzu:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, über den sich dieser Take erstreckt.
2. Öffnen Sie die Bin, in der sich der Clip für den Take befindet.
3. Ziehen Sie den Clip zu der Szenenklappe.

   Der neue Take erscheint in der Szenenklappe und wird auf den markierten Bereich des Skripts angewendet.

Sie müssen die Take-Linien manuell anpassen, wenn der neue Take einen anderen Bereich als die bestehende Szenenklappe abdeckt. Siehe „Anpassen von Take-Linien“ auf Seite 419.

Löschen von Takes

Beim Vorführen von Clips bemerken Sie vielleicht, dass ein Take der falschen Szene zugeordnet worden ist und aus der Szenenklappe gelöscht werden sollte. Möglicherweise möchten Sie auch einen fehlerhaften Take löschen, um die Ansicht des Skripts für den Cutter zu vereinfachen.

Das Löschen von Takes kann nicht rückgängig gemacht werden. Informationen zum Wiederherstellen gelöschter Takes finden Sie unter „Hinzufügen von Takes“ auf Seite 417.

So löschen Sie einen oder mehrere Takes:

1. Wählen Sie die Takes im Skriptfenster aus.
2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.
3. Wählen Sie Delete Takes, und klicken Sie auf OK.

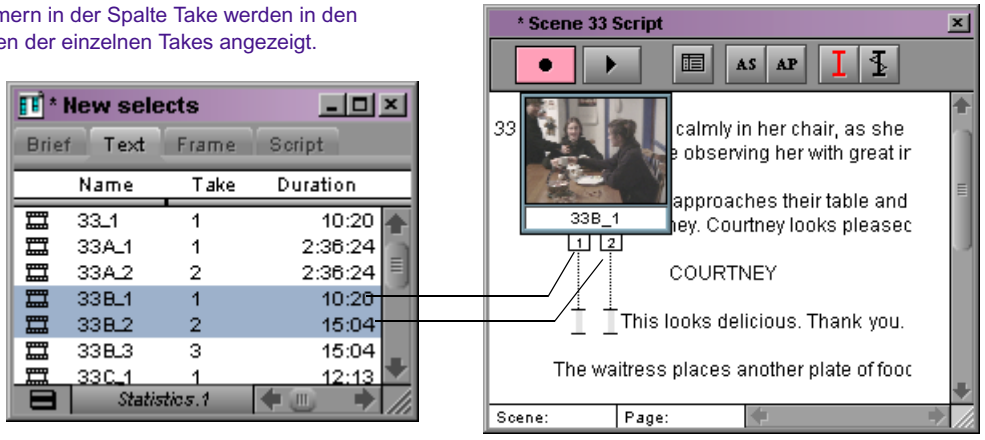
   Die Takes werden gelöscht.

Anzeigen von Take-Nummern

So zeigen Sie Take-Nummern in den dazugehörigen Marken an:

- Geben Sie die Nummern in der Spalte Take der Zuspiel-Bin für die Clips ein.

Nummern in der Spalte Take werden in den Marken der einzelnen Takes angezeigt.



Wechseln des repräsentativen Bilds eines Take

So wechseln Sie das Bild, das repräsentativ für einen Take in der Szenenklappe angezeigt wird:

1. Klicken Sie im Skriptfenster auf die Take-Marke.
2. Spulen Sie das Filmmaterial, das in der Szenenklappe angezeigt wird, mit der entsprechende Pfeil- oder Schritttaste der Tastatur zu dem gewünschten Bild vor oder zurück.

Sie können auch mehrere Takes auswählen und alle zugleich vorspulen.

Laden von Takes

So laden Sie einzelne Takes in den Player-Popup-Monitor:

- Doppelklicken Sie auf eine Take-Marke.

So laden Sie mehrere Takes in den Player-Popup-Monitor:

- Markieren Sie mehrere Takes, und doppelklicken Sie dann auf einen beliebigen markierten Take.

Abspielen von Takes

Zum Abspielen eines Takes haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie auf einen Take, um ihn in den Player-Popup-Monitor zu laden, und klicken Sie auf die Schaltfläche Play, oder drücken Sie die Play-Taste.

  Der Clip wird abgespielt, bis das Ende erreicht ist.

- Wählen Sie einen Take im Skript aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Play im oberen Teil des Skriptfensters.

  Der Clip wird geladen und in einer fortlaufenden Schleife abgespielt, bis Sie die Leertaste drücken. Wenn Sie mehr als einen Take ausgewählt haben, werden die Takes nacheinander abgespielt.

Anpassen von Take-Linien

Beim Vorführen von Clips im Skript stellt sich möglicherweise heraus, dass eine Take-Linie oder eine Gruppe von Take-Linien zu einem früheren oder einem späteren Zeitpunkt im Skript beginnen sollten. Sie können die Take-Linien anpassen, indem Sie die Anfangsmarke, die Endmarke oder beide verschieben.

So ändern Sie die Länge einer Take-Linie:

1. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘ (Macintosh) gedrückt.

   Es erscheint ein Bewegungssymbol, sobald Sie mit der Maus auf den Anfang oder das Ende des Takes zeigen.

2. Klicken Sie auf die Anfangs- oder die Endmarke des Takes, und ziehen Sie sie zu der gewünschten Zeile im Skript.
3. Ziehen Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. ⌘ (Macintosh) das andere Ende des Takes an eine neue Stelle.
4. Wiederholen Sie den Vorgang bei Bedarf für andere Takes in der Szenenklappe.

Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog

In einem traditionellen mit Linien versehenen Skript werden Stimmen aus dem Off durch Zickzacklinien gekennzeichnet. Ebenso können Sie mit Dialog im Skriptfenster verfahren.

So kennzeichnen Sie Off-Screen-Dialog:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, der die Stimmen aus dem Off enthält.
2. Wählen Sie einen oder mehrere Takes aus, die Sie mit Off-Screen-Anzeigern markieren möchten.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Set Offscreen.

   Über den ausgewählten Takes erscheinen im markierten Bereich des Skripts die entsprechenden Anzeiger. Sie können die Markierungen durch wiederholtes Klicken auf die Schaltfläche ein- oder ausschalten.

Sie müssen den Skriptbereich mit den Stimmen aus dem Off markieren, bevor Sie die Off-Screen-Funktion aktivieren.

So entfernen Sie einen oder mehrere Off-Screen-Anzeiger:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, der die Off-Screen-Anzeiger enthält.
2. Wählen Sie nur die Takes aus, die mit den Anzeigern gekennzeichnet sind.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Set Offscreen.

Farbmarkierungen

Die folgenden Informationen können farbig gekennzeichnet werden:

- bevorzugte Takes oder in der aktiven Sequenz verwendete Takes
- Bild- im Gegensatz zu Audiospuren, die in der aktiven Sequenz verwendet werden
- Änderungen in Dialogen
- Verwendung mehrerer Kameras

So versehen Sie Takes mit Farbe:

1. Wählen Sie im Menü Script im Untermenü Color eine Farbe.
2. Markieren Sie den Skriptabschnitt, der den Bereich in dem Take bzw. den Takes abdeckt, den Sie farbig kennzeichnen möchten.
3. Wählen Sie einen oder mehrere Takes.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Set Color.

   Die Farbe erscheint nur in dem markierten Skriptbereich der ausgewählten Takes. Sie können die Markierungen durch wiederholtes Klicken auf die Schaltfläche ein- oder ausschalten.

Sie müssen den Skriptbereich markieren, den Sie farblich hervorheben möchten, bevor Sie die Farbmarkierungsfunktion aktivieren.

So entfernen Sie eine oder mehrere Farbmarkierungen:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, der die Farbmarkierungen enthält.

   Der erste Take in dem ausgewählten Bereich bestimmt den auf der Schaltfläche Set Color angezeigten Status der Farbmarkierung.
2. Wählen Sie nur die Takes aus, die mit den Anzeigern gekennzeichnet sind.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Set Color.

Skriptmarken

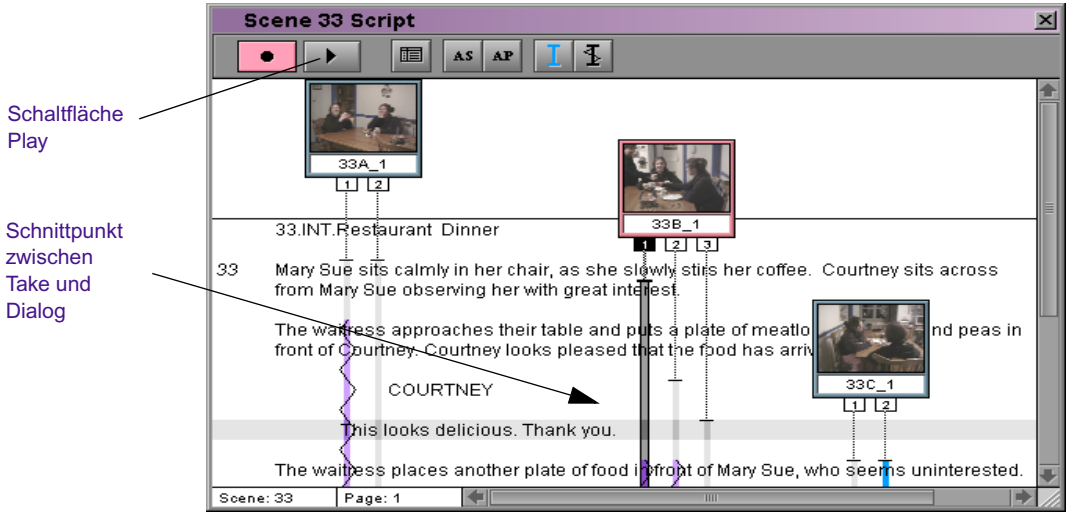
Mit Skriptmarken können Sie einzelne Skriptzeilen mit entsprechenden Punkten in aufgezeichneten Clips synchronisieren. Wenn Sie in einem Skript eine Marke setzen, erscheint auch im Clip eine IN-Marke, wenn Sie ihn zur Bearbeitung in einen Monitor laden. Dadurch haben Sie zeilengenaue Kontrolle über alternative Takes, die der Cutter unmittelbar laden und in die Sequenz einfügen kann.

Sie können die Skriptmarken entweder in jedem Take einzeln setzen oder den Prozess des Abspielens und Markierens in einer Abspielschleife automatisch durchführen.

Manuelles Setzen von Skriptmarken

So setzen Sie Skriptmarken manuell:

1. Weisen Sie die Funktion der Schaltfläche Add Script Mark (in der Command-Palette auf der Registerkarte Other) einer vom Benutzer einstellbaren Palette oder der Keyboard-Palette zu. Siehe „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.
2. Doppelklicken Sie im Skriptfenster auf die Schnittstelle zwischen einem Take und der Dialogzeile, die Sie markieren möchten.


Schaltfläche Play
Schnittpunkt zwischen Take und Dialog
Scene 33 Script
AS
AP
33A_1
33B_1
33C_1
33.INT.Restaurant Dinner
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatlo
nd peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arriv
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
Scene: 33
Page: 1

Der Take wird in der Szenenklappe ausgewählt, die ausgewählte Textzeile wird markiert, und der Clip wird in den Player-Popup-Monitor geladen.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play, oder drücken Sie die Play-Taste. Der Take wird im Monitor abgespielt.

   Wahlweise können Sie das Material auch schrittweise oder im Shuttle-Verfahren durchlaufen, den Positionszeiger auf das jeweilige Bild setzen oder die betreffende Dialogzeile mittels Audio-Scrub finden. Der Clip muss dazu nicht abgespielt werden.

4. Wenn die Wiedergabe bei der gewünschten Dialogzeile angekommen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche Add Script Mark oder drücken die gleichnamige Taste.

   Die Zeile wird im Skriptfenster mit einem kleinen horizontalen Balken markiert, die Wiedergabe wird angehalten.

Die Skriptmarke wird angezeigt.
33A_1
33B_1
33C_1
33.INT.Restaurant Dinner
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatlo
nd peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arriv
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
Scene: 33
Page: 1

5. Wiederholen Sie diese Schritte, um weitere Skriptmarken zu setzen.

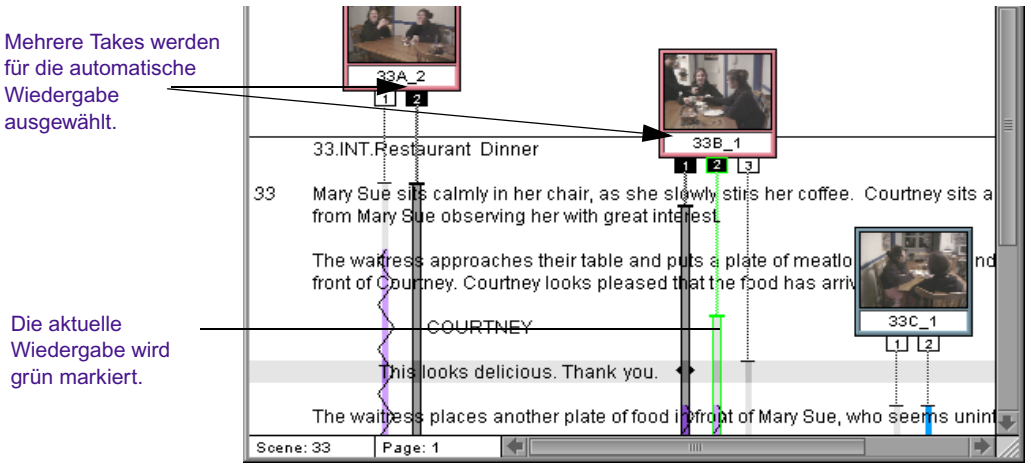
Automatisches Vorführen und Setzen von Marken

Das Skriptfenster enthält Steuerelemente zur Automatisierung des Vorführens und Setzens von Skriptmarken für einzelne Takes oder Gruppen von Takes.

So automatisieren Sie das Vorführen und Setzen von Skriptmarken:

1. Wählen Sie einen oder mehrere Takes.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Record.

   Der erste ausgewählte Take wird im Skriptfenster grün angezeigt, das System lädt den Clip automatisch in den Player-Popup-Monitor und der Clip wird abgespielt.


Mehrere Takes werden für die automatische Wiedergabe ausgewählt.
Die aktuelle Wiedergabe wird grün markiert.
33A_2
33B_1
33C_1
33.INT.Restaurant Dinner
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits a
from Mary Sue observing her with great interest.
The waitress approaches their table and puts a plate of meatlo
front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arri
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems unint
Scene: 33
Page: 1

3. Wenn Sie eine Dialogzeile hören oder einen bestimmten Clip sehen, die/den Sie markieren möchten, klicken Sie auf die entsprechende Zeile im Skriptfenster.

   Eine Skriptmarke erscheint an dieser Stelle im Take, und der Clip wird weiter abgespielt.

4. Markieren Sie mit einer der folgenden Methoden weitere Synchronpunkte:

Sie können im Skriptfenster einen Bildlauf durchführen, ohne die Wiedergabe zu stören.

- Klicken Sie auf eine Zeile, die bereits eine Marke enthält, um die Marke zu ersetzen und den Synchronpunkt im Clip zu aktualisieren.
- Klicken Sie vor oder hinter dem Bereich der bereits bestehenden Take-Linie auf eine Zeile im Skript. Die Marke wird gesetzt und die Take-Linie verlängert, so dass sie die neue Zeile umfasst.
- Steuern Sie mit den J-K-L-Tasten auf der Tastatur die Wiedergabegeschwindigkeit, um den Clip schrittweise oder im Shuttle-Verfahren abzuspielen oder die Wiedergabe anzuhalten.
- Starten Sie mit der Tabulatortaste bzw. der Kombination von Tabulator- und Umschalttaste die Wiedergabe des folgenden oder des vorhergehenden Takes.

   Wenn das Ende eines Takes erreicht ist, lädt das System automatisch den nächsten und spielt ihn ab.

5. Setzen Sie weitere Marken, bis sämtliche Takes abgespielt worden sind.

So halten Sie die Wiedergabeschleife an:

- Drücken Sie die Leertaste.

Laden und Abspielen markierter Segmente

Nachdem Sie durch Setzen von Skriptmarken Zeilen in Ihrem Skript mit den entsprechenden Positionen in dem Zuspielclip synchronisiert haben, können Sie die Takes schnell laden und ausgewählte Dialogzeilen darin anfahren. Sie können einen einzelnen Take oder das gesamte Material für einen bestimmten Textabschnitt laden.

So laden Sie das markierte Segment eines Takes:

- Klicken Sie auf die Skriptmarke an der Dialogzeile, die Sie anfahren möchten.

Der Take wird in den Player-Popup-Monitor geladen, und die synchronisierte Dialogzeile wird angefahren. Am Synchronpunkt wird eine IN-Marke gesetzt.

So laden Sie das gesamte Material für einen Textabschnitt:

1. Wählen Sie die Zeilen im Skriptfenster aus, wobei Sie durch sämtliche Takes im gewünschten Bereich ziehen.

   Die Skriptzeilen und Takes werden markiert.

2. Wenn Sie die Takes für die Zeilen abspielen möchten, klicken Sie im Skriptfenster auf die Schaltfläche Play. Wenn Sie Skriptmarken hinzufügen möchten, klicken Sie auf Record.

   Die Takes werden geladen und nacheinander abgespielt. Mit der Tabulatortaste oder den J-K-L-Tasten können Sie zwischen den verschiedenen Takes wechseln und die Wiedergabe steuern.

Verschieben von Skriptmarken

Wenn Sie eine Skriptmarke nach oben oder nach unten verschieben, bleibt die Marke im Zuspielclip bei ihrem ursprünglichen Bild, wird aber mit der Zeile an der neuen Position im Skript synchronisiert.

So verschieben Sie eine Skriptmarke:

1. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘ (Macintosh) gedrückt.

   Beachten Sie den Bewegungsanzeiger, der erscheint, wenn Sie mit der Maus auf eine Skriptmarke zeigen.

2. Klicken Sie auf die Marke, und ziehen Sie sie an die neue Position.

Löschen von Skriptmarken

Wenn Sie eine Skriptmarke entfernen, wird nur der Synchronpunkt zwischen dem Skript und dem Zuspielclip gelöscht, nicht aber der markierte Abschnitt im Take.

Das Löschen von Skriptmarken kann nicht rückgängig gemacht werden. Zum Wiederherstellen gelöschter Skriptmarken siehe „Manuelles Setzen von Skriptmarken“ auf Seite 422.

So löschen Sie eine Skriptmarke:

1. Klicken Sie einmal auf eine Skriptmarke, um sie auszuwählen. (Wenn Sie doppelklicken, laden Sie den Clip und aktivieren das Composer-Fenster.)

Sie können mehrere zu entfernende Skriptmarken auswählen, indem Sie einen gesamten Textbereich markieren und die Takes mit zu entfernenden Skriptmarken auswählen.

2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.

3. Wählen Sie Delete 1 mark(s), und klicken Sie auf OK.

   Die Marke wird gelöscht.

Suchen von Clips und Skript

Nachdem Sie Skriptmarken gesetzt und dadurch Zeilen im Skriptfenster mit Bildern in den Zuspielclips synchronisiert haben, können Sie mit den Schaltflächen Find Bin und Find Script die entsprechenden Stellen im jeweils anderen Fenster suchen.

Suchen von Skript

Über die Schaltfläche Find Script können Sie schnell von den momentan geladenen Clips aus die entsprechenden Skriptabschnitte in dem Skriptfenster finden, mit dem der Clip verknüpft wurde.

So finden Sie das mit einem geladenen Clip verknüpfte Skript:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger im Clip in der Dialogzeile (bzw. in dem mehrzeiligen Abschnitt), nach der (bzw. dem) Sie suchen möchten.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Find Script, die sich in der Command-Palette auf der Registerkarte Other befindet.

   Das Skriptfenster führt sofort einen Bildlauf zu dem Teil des Skripts durch, der der Position im Clip am nächsten kommt, und markiert diesen.

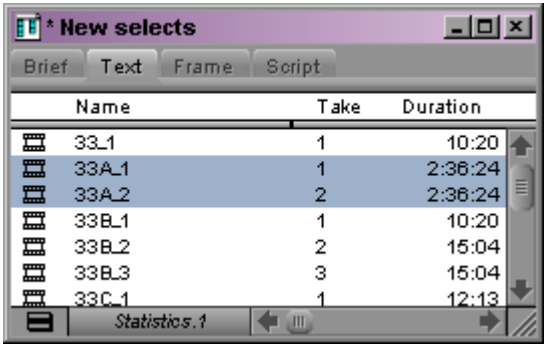
Suchen von Clips und Bins über das Skriptfenster

Mit Hilfe der Skriptintegration können Sie Bins schnell nach den Zuspielclips der mit dem Skript verknüpften Takes durchsuchen. Sie können die Suche für einen einzelnen Take oder mehrere Takes über mehrere Szenenklappen hinweg durchführen.

So suchen Sie nach Zuspielclips und Bins:

1. Wählen Sie die zu suchenden Takes aus.
2.
   Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf Find Bin.

   Das System durchsucht mit dem Projekt verknüpfte Bins, öffnet die Bin mit den verknüpften Clips und markiert diese in der Bin.



Schneiden im Skriptfenster

Im Skriptfenster kann eine einfache und rationelle Form des Schnitts durchgeführt werden. Damit Sie es in einer Sitzung möglichst effizient einsetzen können, müssen Sie zunächst sicherstellen, dass es vollständig vorbereitet wurde. Dazu gehören bevorzugte und alternative Takes (farbig markiert) sowie Skriptmarken zum Synchronisieren von Textzeilen und den entsprechenden Stellen in den Clips.

Zusammenstellen eines Rohschnitts

So stellen Sie schnell einen Rohschnitt im Skriptfenster zusammen:

1. Öffnen Sie das Skriptfenster für den aktuellen Schnitt.
2. Doppelklicken Sie auf den ersten bevorzugten Take, und laden Sie ihn in den Player-Popup-Monitor. Die IN-Marke ist bereits gesetzt und angefahren.
3. Spielen Sie den Take ab, bis die passende OUT-Marke erreicht ist, und stoppen Sie dann die Wiedergabe.
4. Klicken Sie auf Splice-in oder Overwrite, um den ersten Schnitt auszuführen.
5. Bereiten Sie die Sequenz für den nächsten Schnitt vor:
   a. Erstellen Sie bei Bedarf neue Spuren.
   b. Aktivieren Sie die passenden Player- und Recorder-Spuren.
   c. Ordnen Sie die Spuren bei Bedarf zu.
   d. Setzen Sie für den nächsten Schnitt eine IN-Marke in der Sequenz.
6. Doppelklicken Sie auf den nächsten bevorzugten Take, um ihn zu laden.
7. Spielen Sie den Clip ab, bis die passende OUT-Marke erreicht ist, und stoppen Sie dann die Wiedergabe.
8. Führen Sie den Schnitt direkt aus.
9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8, bis Sie die gesamte Szene bzw. das gesamte Segment bearbeitet haben.
10. Führen Sie die Feinabstimmung mit Hilfe normaler Trimm- und Bearbeitungsverfahren durch. Verwenden Sie weiterhin das Skriptfenster, um nach Bedarf alternative Takes zu laden und anzufahren.

Einfügen von Skriptabschnitten

Bei der Bearbeitung können Sie über Strg+Alt (Windows) bzw. die Control-Taste (Macintosh) mit Skriptabschnitten verknüpfte Clips mühelos direkt aus dem Skriptfenster in die Sequenz einfügen. Um diese Funktion präzise einsetzen zu können, müssen Sie die Abschnitte im Skript während des Abspielens und Markierens sorgfältig mit Skriptmarken kennzeichnen.

So fügen Sie einen Abschnitt ein:

1. Setzen Sie eine IN-Marke oder verschieben Sie den Positionszeiger an die Stelle in der Sequenz, an der das Segment eingefügt werden soll.
2. Drücken Sie Strg+Alt (Windows) bzw. die Ctrl-Taste (Macintosh). Beachten Sie, dass der Splice-in-Pfeil erscheint, wenn Sie auf einen Take zeigen.
3. Doppelklicken Sie auf den bevorzugten Take innerhalb des mit Skriptmarken versehenen Dialogabschnitts.

   Der markierte Abschnitt des Clips wird in die Sequenz eingefügt.

Überarbeiten von Skripts

Während oder nach einer Sitzung oder nachdem eine Szene oder ein Segment fertig gestellt wurde, kann der Cutter oder sein Assistent das Skriptfenster entsprechend den letzten Bearbeitungsschritten des Tages aktualisieren. Auf diese Weise können Sie ein vollständiges Protokoll der zum Aufbau einer Szene oder eines Segments verwendeten Elemente sowie aller vorhandenen Alternativen führen. Sollte es erforderlich sein, das Material noch einmal zu ändern oder neu zusammenzufassen, lässt sich das gesamte Zuspielmaterial leicht in einem Fenster zusammenstellen.

Interaktives Vorführen

Das Skriptfenster ist beim Vorführen gerade bearbeiteter Projekte äußerst nützlich. Es bietet die folgenden Funktionen:

- Schnelles Auffinden von Szenen und Seiten mit verknüpften Clips zum sofortigen Abrufen

Es ist nicht möglich, Sequenzen in das Skriptfenster zu laden. Stattdessen können Sie auch einen Video-Mixdown ausführen und die daraus resultierenden Masterclips laden. Weitere Informationen finden Sie unter „Mixdown von Videospuren“ auf Seite 759.

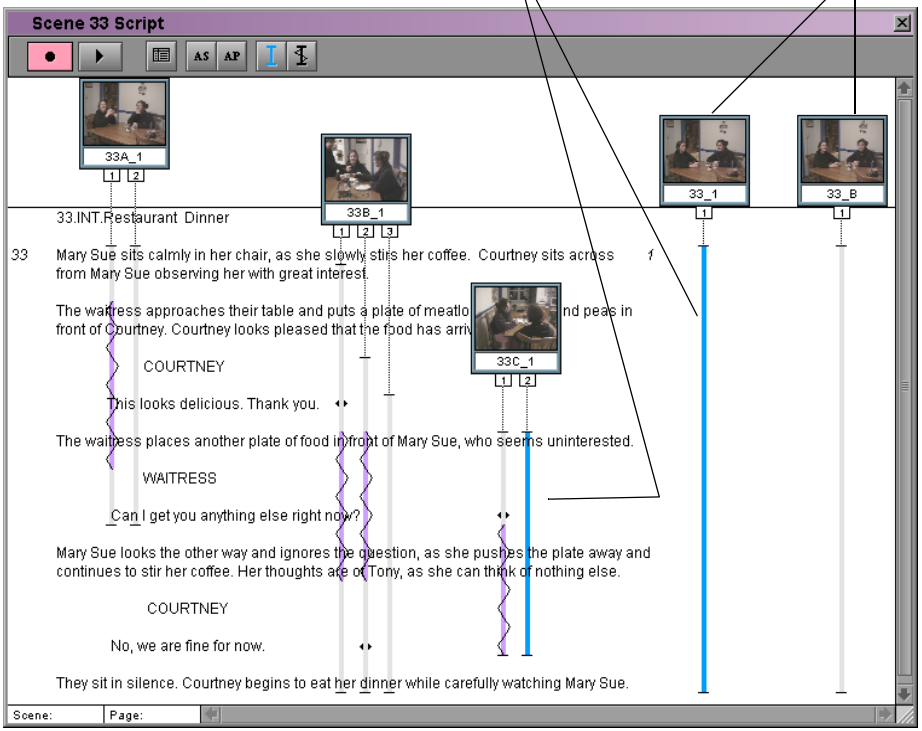
- Matchback und Anfahren von Zuspielmaterial zum Vergleichen alternativer Takes
- Schnelles Auffinden und Öffnen von Bins zum Abrufen zusätzlichen Materials, das nicht im Skriptfenster enthalten ist
- Vergrößern von Schrift und Bildern in den Szenenklappen für bessere Vorführqualität

Das Skriptfenster bietet einen visuellen, interaktiven Zugang zum Inhalt des ursprünglichen Skripts im Vergleich zu den Elementen des Endresultats.

Alle alternativen Takes sind zur Ansicht und zum Vergleich verfügbar.

Übereinstimmende Farben kennzeichnen Takes, die sowohl im bevorzugten Schnitt als auch in alternativen Schnitten verwendet werden.

Sie können alternative Schnitte zu Masterclips abmischen und sie neben das Skript platzieren.


Scene 33 Script
AS
AP
33A_1
33B_1
33C_1
33_1
33_B
33.INT.Restaurant Dinner
33
Mary Sue sits calmly in her chair, as she slowly stirs her coffee. Courtney sits across from Mary Sue observing her with great interest.
1
The waitress approaches their table and puts a plate of meatlo nd peas in front of Courtney. Courtney looks pleased that the food has arriv
COURTNEY
This looks delicious. Thank you.
The waitress places another plate of food in front of Mary Sue, who seems uninterested.
WAITRESS
Can I get you anything else right now?
Mary Sue looks the other way and ignores the question, as she pushes the plate away and continues to stir her coffee. Her thoughts are of Tony, as she can think of nothing else.
COURTNEY
No, we are fine for now.
They sit in silence. Courtney begins to eat her dinner while carefully watching Mary Sue.
Scene:
Page:

Kapitel 12

Sichten und Markieren von Filmmaterial

Bevor Sie mit dem Schneiden beginnen, können Sie Ihr Material sichten, Locators in die Clips einfügen, IN- und OUT-Marken setzen oder Subclips erstellen. Indem Sie das Material vorab sichten und markieren, können Sie sich später auf das Schneiden und die Überarbeitung Ihrer Sequenz konzentrieren, ohne bei jedem Laden eines neuen Clips anhalten und Marken setzen zu müssen. Verfahrensweisen zum Abspielen, Sichten und zum Subkatalogisieren von Clips finden Sie in diesen Abschnitten:

- Anpassen der Monitore
- Wiedergeben von Video auf einem Videomonitor
- Einstellen der Wiedergabeverzögerung (Delay Offset)
- Anzeigemethoden
- Laden und Löschen von Filmmaterial
- Steuern der Wiedergabe
- Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial
- Suchen nach Bildern und Clips

Anpassen der Monitore

Die Hintergrundfarbe, Größe und Art der Darstellung derMonitore kann vom Benutzer eingestellt werden. Sie können außerdem verschiedene Informationen zu Ihrer Sequenz anzeigen.

Ändern der Größe des Player-Popup-Monitors

Um das Sichten des Materials zu erleichtern, können Sie die Größe des Player-Popup-Monitors ändern.

So ändern Sie die Größe des Player-Popup-Monitors:

- Klicken Sie auf die rechte untere Ecke des Monitors, und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Größe.

Arbeiten mit zwei Monitorfenstern

Der Composer-Monitor kann in zwei Einzelmonitore aufgeteilt werden. Im linken Monitor, dem Player-Monitor, können Sie den Zuspielclip öffnen. Die Sequenz wird im rechten Monitor, dem Recorder-Monitor, angezeigt. Hier stehen auch die üblichen Funktionen des Composer-Monitors zur Verfügung.

So zeigen Sie den Monitor in zwei Fenstern an:

- (Windows) Klicken Sie auf den linken Rand des Composer-Monitors, und ziehen Sie ihn nach links.
- (Macintosh) Gehen Sie folgendermaßen vor:

  a. Klicken Sie auf die Titelleiste des Composer-Monitors, und ziehen Sie sie nach links.

  b. Klicken Sie auf die rechte untere Ecke des Composer-Monitors, und ziehen Sie sie nach rechts.

  Der Monitor wird in zwei Hälften geteilt. Wenn Sie eine Sequenz in die Timeline ziehen, erscheint sie im rechten Monitor (in der rechten Hälfte).

So öffnen Sie einen Clip im linken Monitor:

- Ziehen Sie einen Clip aus dem Bin-Fenster in den linken Monitor.

  Der Clip erscheint im linken Monitor.

Wenn Sie im Dialogfeld Bin Settings die Option Double-click loads object in auf Source or Record Monitor eingestellt haben, können Sie auch im Bin-Fenster auf den Clip doppelklicken, um ihn in den linken Monitor zu laden. Siehe „Bin-Einstellungen“ auf Seite 103.

So schalten Sie zwischen den Monitoren um:

- Drücken Sie die Esc-Taste.

So zeigen Sie den Monitor in nur einem Fenster an:

- (Windows) Klicken Sie auf einen Rand des geteilten Monitors, und ziehen Sie ihn in die Mitte.
- (Macintosh) Klicken Sie auf die rechte untere Ecke des Recorder-Monitors, und ziehen Sie sie nach links.

  Der Composer-Monitor wird wieder in nur einem Fenster angezeigt.

Wenn Sie auf einen Clip doppelklicken, während nur ein Monitor zur Verfügung steht, wird der Clip in einem separaten Player-Popup-Monitor geöffnet.

Ändern der Größe von Monitoren

Sie können die Größe des Composer-Monitors und der Player-Popup-Monitore ändern, um mehr Platz für die Anzeige der Timeline oder anderer Fenster zu schaffen. Sie können das Video vollständig ausblenden oder die Größe des Monitors ändern.

Ausblenden des Videos im Composer-Monitor

Sie können die Größe des Composer-Monitors ändern, so dass nur die Positionsleisten, die Schaltflächen für Schnittfunktionen und die Informationen über den Monitoren angezeigt werden. Es wird kein Video angezeigt.

So blenden Sie das Video in einem Monitor aus:

- Klicken Sie in die rechte untere Ecke und ziehen Sie sie nach oben, bis das Video nicht mehr sichtbar ist (Windows), oder klicken Sie in das Zoomfeld in der rechten oberen Ecke des Monitors (Macintosh).

Das Video wird ausgeblendet. Nur die Positionsleisten, die Schaltflächen für Schnittfunktionen und die Informationen über den Monitoren werden angezeigt.

So blenden Sie das Video im Monitor wieder ein:

- Klicken Sie in die rechte untere Ecke und ziehen Sie sie nach unten, bis das Video wieder sichtbar ist (Windows), oder klicken Sie in das Zoomfeld in der rechten oberen Ecke des Monitors (Macintosh).

Ändern der Größe des Composer-Monitors

Die Größe des Composer-Monitor kann geändert werden.

So ändern Sie die Größe des Composer-Monitors:

1. Klicken Sie auf eine Stelle im Composer-Monitor, um ihn zu aktivieren.
2. Klicken Sie in die rechte untere Ecke des Fensters, und ziehen Sie es auf die Größe, die der Monitor haben soll.

   Der Monitor wird in der neuen Größe angezeigt.

Anzeigeformat 16:9

Das Avid Xpress DV-System kann einige Filmarten, deren Format ursprünglich 16:9 ist, im richtigen Seitenverhältnis anzeigen. Wenn bereits beim Filmen die Kamera auf Breitwandformat eingestellt ist, speichert die Kamera das Material anamorphotisch (d.h. auf das Standardformat 4:3 gestaucht). Wenn Sie dann in Avid Xpress DV die Option 16:9 wählen, wird im Composer-Monitor, im Popup-Monitor und im Titel-Tool wieder das anamorphotische 16:9-Filmmaterial angezeigt.

Auch Titel und Effekte werden im richtigen Seitenverhältnis erstellt.

So aktivieren Sie die 16:9-Anzeige:

1. Klicken Sie auf eine Stelle im Composer-Monitor, um ihn zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl 16:9 Monitors.

   Neben der Option 16:9 wird ein Häkchen angezeigt. Der Composer-Monitor zeigt das Material im Format 16:9 an.

Wenn Sie in einem anderen Format filmen, dann aber den Composer-Monitor auf 16:9 einstellen, wird das Filmmaterial verzerrt dargestellt.

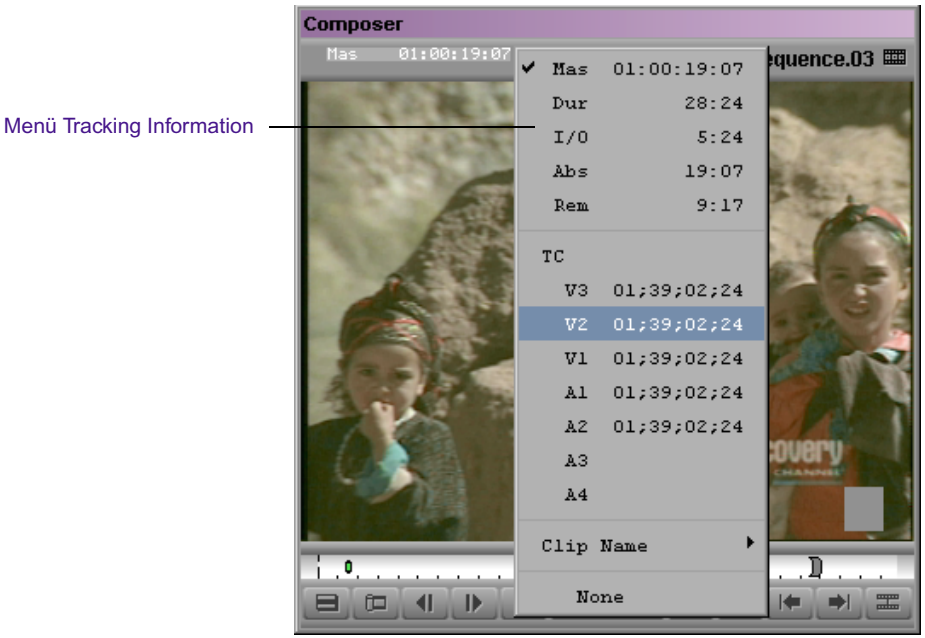
Anzeigen von Tracking-Informationen

Tracking-Informationen umfassen alle Formattypen, mit denen Clips, Audio- und Videospuren, einzelne Bilder oder Filmmateriallängen identifiziert werden, während Sie arbeiten. Die Avid Xpress DV -Benutzeroberfläche zeigt diese Informationen im Menü Tracking Information an, das sich über dem Composer-Monitor befindet. Die Informationen werden fortlaufend aktualisiert und entsprechen der aktuellen Position im Filmmaterial. In Untermenüs können Sie unter verschiedenen Tracking-Formaten auswählen.

Standardmäßig werden Tracking-Informationen erst angezeigt, wenn Sie ein Tracking-Format auswählen. Außerdem werden keine Tracking-Daten angezeigt, wenn Sie kein Material in den Monitor geladen haben. Wenn Sie einen Clip laden und keine Informationen angezeigt werden, können Sie dennoch das Untermenü öffnen, indem Sie auf den Bereich über einem Monitor klicken.

So wählen Sie ein Format für Tracking-Informationen aus:

1. Laden Sie eine Sequenz oder einen Clip in den Composer-Monitor.
2. Klicken Sie auf den grauen Bereich in der Informationsanzeige über dem Composer-Monitor (links vom Sequenznamen), und wählen Sie im Menü Tracking Information ein Format aus.



Optionen für Tracking-Formate

Das Menü Tracking Information enthält mehrere Optionen zur Anzeige von Informationen über den Monitoren.

Es folgt eine Zusammenfassung des Menüinhalts.

- Im oberen Teil des Menüs werden Optionen für zusammenfassende Informationen aufgeführt, z.B. Master-Timecode (Mas), Gesamtlänge des Clips (Dur), Zeitspanne zwischen IN- und OUT-Marken (I/O), absoluter Timecode (Abs) und Restzeit (Rem).
- Im zweiten Teil des Menüs werden Optionen zur Anzeige des Timecodes für eine bestimmte Spur aufgeführt (V2, V1, A1, A2 usw.). Diese Liste enthält nur Optionen für Spuren, die in dem aktuell geladenen Clip bzw. der Sequenz vorkommen. Existiert in einem Clip beispielsweise nur eine einzige Audiospur, wird die Option A2 nicht angezeigt. Siehe „Anzeigen des Timecode-Fensters“ auf Seite 444.

- Im dritten Teil wird der Clipnamen der Spur angezeigt, die Sie in einem Untermenü ausgewählt haben. Der angezeigte Name wird entsprechend der Stellung des Positionszeigers fortlaufend aktualisiert.
- Wenn Sie mit dem PowerPack-Paket und einem Matchback-Projekt arbeiten, werden zu Timecode, Material und Bildern zusätzliche Informationen angezeigt. Weitere Informationen zu Matchback-Projekten finden Sie unter „Funktionsweise von Matchback“ auf Seite 708.
- Im unteren Teil können Sie mit der Option None die Anzeige ausschalten.

Das Menü Tracking Information enthält dieselben Optionen wie das Popup-Menü Timecode. Weitere Informationen zum Timecode-Fenster finden Sie unter „Anzeigen des Timecode-Fensters“ auf Seite 444.

In Tabelle 30 werden die Optionen für Tracking-Formate vorgestellt.

Tabelle 30 Tracking-Formate und Timecode Anzeigeoptionen

Option	Beschreibung
Mas	Zeigt den Master-Timecode der aktuellen Position an.
Dur	Zeigt die Gesamtdauer der Sequenz an.
I/O	Zeigt die Dauer zwischen IN- und OUT-Marken an.
Abs	Zeigt die absolute Dauer an der betreffenden Position an.
Rem	Zeigt die Restzeit an der aktuellen Position an.
V2	Zeigt den Original-Timecode für das Video auf Spur 2 an.
V1	Zeigt den Original-Timecode für das Video auf Spur 1 an.
A1	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 1 an.

Tabelle 30 Tracking-Formate und Timecode Anzeigeoptionen (Forts.)

Option	Beschreibung
A2	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 2 an.
A3	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 3 an.
A4	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 4 an.
Clip Name	Zeigt den Namen des Clips an.
Timecode	Zeigt bei Matchback-Projekten Tracking-Informationen als Timecode an.
Filmmaterial	Zeigt bei Matchback-Projekten Tracking-Informationen in Fuß und Bildern an.
Bilder	Zeigt bei Matchback-Projekten Tracking-Informationen als Gesamtzahl der Bilder an.
None	Blendet die Anzeige aus.

Anzeigen des Info-Fensters

Im Info-Fenster werden statistische Informationen zum Clip angezeigt. Sie können das Info-Fenster in einer Bin, im Player-Popup-Monitor oder im Composer-Monitor öffnen. Auch in diesem Fenster werden die Informationen automatisch aktualisiert.

So öffnen Sie das Info-Fenster in einer Bin:

1. Halten Sie Strg+Alt (Windows) bzw. ⌘+Umschalttaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf den Clip, für den Sie Informationen anzeigen möchten.

   Das Info-Fenster wird geöffnet.

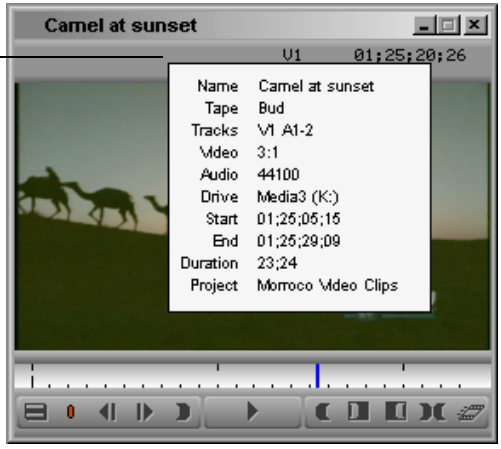
2. Ziehen Sie es an eine neue Position, damit es geöffnet bleibt.

So rufen Sie das Info-Fenster im Player-Popup-Monitor oder Composer-Monitor auf:

1. Klicken Sie bei aktivem Monitor in den grauen Bereich zwischen der Titelleiste und dem Clip- bzw. Sequenzfenster, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Halten Sie die Maustaste solange gedrückt, bis das Fenster angezeigt wird.

   Das Info-Fenster wird geöffnet.

Hier klicken und Maustaste gedrückt halten



2. Ziehen Sie es an eine neue Position, damit es geöffnet bleibt.

Wenn in einem Monitor kein Clip geladen ist, wird auch das Info-Fenster nicht geöffnet.

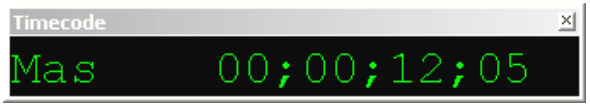
Anzeigen des Timecode-Fensters

Jeder Player-Popup-Monitor zeigt eine Timecode-Zeile an. Auch die Timeline zeigt eine Timecode-Zeile an. Das Timecode-Fenster ermöglicht, eine Timecode-Zeile in einem separaten Fenster anzuzeigen.

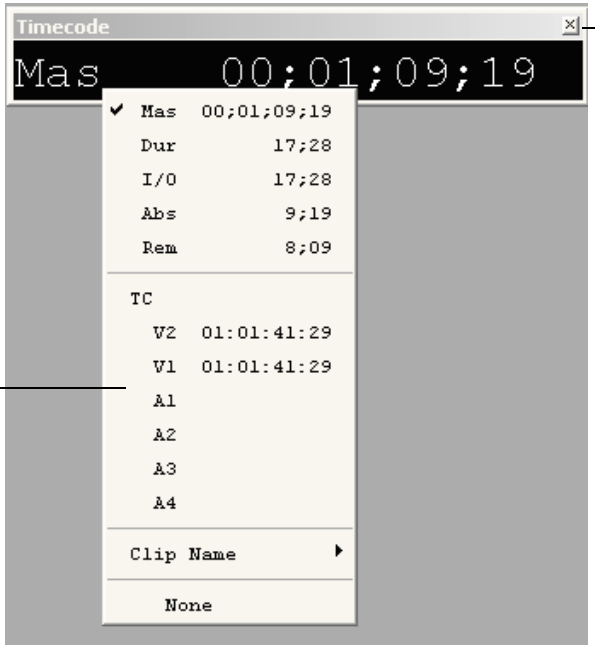
So stellen Sie eine Timecode-Anzeige ein:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Timecode Window aus.

   Das Timecode-Fenster wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Timecode-Fenster.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Timecode die gewünschte Option.



Das Fenster blendet den ausgewählten Timecode ein. Das Popup-Menü Timecode enthält dieselben Optionen wie das Menü Tracking Information. Eine Beschreibung der Timecode-Optionen finden Sie in Tabelle 30 auf Seite 441.

Einige Optionen werden nur angezeigt, wenn Sie mit dem PowerPack-Paket und einem Matchback-Projekt arbeiten. Weitere Informationen zu Matchback-Projekten finden Sie unter „Funktionsweise von Matchback“ auf Seite 708.

4. Klicken Sie auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh), um das Timecode-Fenster zu schließen.

Einstellen von Schriftart und Schriftgrad für die Monitore

Sie können einem Sequenz- oder Clipnamen eine Schriftart und -größe zuweisen.

So stellen Sie Schriftart und Schriftgrad ein:

1. Wählen Sie bei aktivem Composer-Monitor im Menü Edit den Befehl Set Font.

   Das Dialogfeld Set Font erscheint.

2. Wählen Sie im Popup-Menü Font eine Schriftart, und geben Sie in das Textfeld Size einen Schriftgrad ein.

3. Klicken Sie auf OK.

   Die ausgewählten Einstellungen werden auf den Sequenz- oder Clipnamen angewendet.

Wiedergeben von Video auf einem Videomonitor

Es kann erforderlich sein, Sequenzen und Effekte so anzusehen, wie sie später auf einem externen Monitor aussehen. Um das zu ermöglichen, verbinden Sie einen Videomonitor mit Ihrem Avid Xpress DV-System.

Wenn Sie Videomaterial auf einem externen Monitor anzeigen, kann es bei einigen Systemfunktionen zu leichten Verzögerungen kommen, z.B. beim Scrubbing, der Einzelbildwiedergabe, der Effektbearbeitung und der Effektvorschau.

Video und Audio scheinen möglicherweise asynchron, wenn Sie ein digitales Videogerät und einen Videomonitor an Ihr System angeschlossen haben. Das System funktioniert entgegen dem Eindruck aber normal. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Installieren der Avid-Software und der Schnittgeräte“ im Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV.

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Sie Ihr System für die Wiedergabe von Video über den Videomonitor konfigurieren.

Anschließen eines Videomonitors

Zum Anschließen eines Videomonitors an das Avid Xpress DV-System haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Schließen Sie den Videomonitor über FireWire an. Stellen Sie die Verbindung über eine Kamera, einen Transcoder oder einen digitalen Videorecorder her. Bei diesem Verfahren können keine Echtzeiteffekte gezeigt werden.

Weitere Informationen zum Anschließen einer Kamera oder eines Videorecorders und eines Videomonitors an Ihr System finden Sie im Kapitel „Installieren der Avid-Software und der Schnittgeräte“ im Handbuch Erste Schritte mit Avid Xpress DV.

- Schließen Sie einen Videomonitor über eine Dual-Head-Videokarte an, um die Wiedergabe von Echtzeiteffekten zu ermöglichen.

Die Wiedergabe von Videomaterial auf zwei Monitoren (Video- und Desktop-Monitor) wird nur von einem einzigen Videokartentyp, der Dual-Head-Karte, unterstützt.

Weitere Informationen zur Wiedergabe von Echtzeiteffekten finden Sie im Handbuch Avid Xpress DV Effekte.

Aktivieren der Einstellungen für den Videomonitor

Nachdem Sie die Kamera bzw. den digitalen Videorecorder und den Videomonitor mit Ihrem Avid Xpress DV-System verbunden haben, müssen Sie Ihr System für die Ausgabe von Videomaterial auf dem Videomonitor konfigurieren. Verwenden Sie dazu in der Scroll-Liste Settings die Einstellung Video Display.

So konfigurieren Sie die Einstellungen für die Videoanzeige:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Video Display.

   Das Dialogfeld Video Display Settings wird geöffnet.

Video Display Settings - Current
Legacy Monitor Mode Selection
DV device supports digital video input
Send video to DV device (client monitor enabled)
Don't send video to DV device (client monitor disabled)
Realtime Effect Quality
High Quality (fewer simultaneous effects)
High Performance (more simultaneous effects)
Pre-Filled Frames
Seconds of Video to Pre-Fill:
4
seconds
OK
Cancel

3. Wenn die Option DV device supports digital video input noch nicht aktiviert ist, aktivieren Sie sie.
4. Aktivieren Sie die Option Send video to DV device (client monitor enabled).

5. Wählen Sie Optionen für die Wiedergabe von Effekten aus. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch *Effekte zu Avid Xpress DV*.
6. Klicken Sie auf OK.

   Avid Xpress DV sendet das Video nun an den externen Monitor.

Wenn kein Videomonitor angeschlossen ist, können Sie das Material zumindest auf der Kamera anzeigen lassen.

Unterstützen einer Kamera ohne Videoeingang

Wenn Sie eine Kamera anschließen, die keinen Videoeingang hat, kann das Video nicht auf einem externen Monitor angezeigt werden.

So unterstützen Sie eine Kamera ohne Videoeingang:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Video Display.

   Das Dialogfeld Video Display Settings wird geöffnet.
3. Deaktivieren Sie die Option DV device supports digital video input.

   Die Option Send video to DV device (Client monitor enabled) wird ausgegraut, und das Video wird nur auf dem Desktop angezeigt.

Das nächste Mal, wenn Sie eine Digitalkamera mit Videoeingang anschließen und einen externen Monitor verwenden möchten, müssen Sie die Option DV device supports digital video input aktivieren.
Avid Xpress DV setzt dann die Desktop-Videoeinstellungen wieder auf den vorherigen Zustand zurück und erzeugt die Desktop-Videoanzeige mittels des DV-Geräts.

Einstellen der Wiedergabeverzögerung (Delay Offset)

Avid Xpress DV nutzt eine Kombination unterschiedlicher Hardware, um eine uneingeschränkte Wiedergabe von Audio und Video zu ermöglichen. Wird eine OHCI- (Open Host Controller Interface-) oder 1394-Karte verwendet, um neben der Ausgabe auf dem Desktop-Monitor eines Computers bzw. an den Audiochip eines handelsüblichen Geräts auch DV-Signale ein- und auszugeben, können bei der Wiedergabe Synchronisationsprobleme auftreten.

Im Dialogfeld Desktop Play Delay können Sie die zeitliche Verschiebung (Frame-Offset) zwischen der Audio- und Videowiedergabe im Avid Xpress DV-System festlegen.

Wenn eine Kamera oder ein Transcoder an Ihr System angeschlossen ist und bei der Wiedergabe einer Sequenz in der Timeline Video und Audio etwas früher über den Composer-Monitor (Desktop-Monitor) als über die Kamera bzw. den Transcoder ausgegeben werden, können Sie diese Verschiebung ausgleichen. Die Wiedergabe im Composer-Monitor kann um eine festgelegte Anzahl von Bildern verzögert werden (Frame-Offset), damit das Video- und Audiomaterial gleichzeitig über den Composer-Monitor und über die Kamera bzw. den Transcoder ausgegeben wird.

So stellen Sie den Offset ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Desktop Play Delay.

   Das Dialogfeld Desktop Play Delay wird angezeigt.

3. Klicken Sie auf den Schieberegler, und erhöhen oder verringern Sie den Frame-Offset.

   Sie müssen diesen Wert möglicherweise mehrmals korrigieren, um den richtigen Offset zu finden.

Anzeigemethoden

Zum Bearbeiten von Clips und Sequenzen können Sie je nach Ihren Anforderungen und Vorlieben unter verschiedenen Methoden wählen. Jede Methode hat ihre Vorteile, die im Folgenden beschrieben werden:

- **Anzeigen in Bins:** In der Bildansicht sehen Sie in den Bins eine bildliche Darstellung der Clips. Siehe „Bildansicht“ auf Seite 354. In der Textansicht können Sie die Clips auch namentlich auflisten. Siehe „Textansicht“ auf Seite 341.
- **Anzeigen in Player-Popup-Monitoren:** Sie können Clips und Sequenzen in Player-Popup-Monitore laden. Dort können Sie Clips sichten, markieren oder subkatalogisieren, um sie in einer Sequenz zu verwenden, die Sie im Composer-Monitor erstellen.
- **Anzeigen im Composer-Monitor:** Sie können eine Sequenz in den Composer-Monitor laden und sie dort sichten und markieren bzw. überarbeiten. Clips können nicht direkt in den Composer-Monitor geladen werden.
- **Anzeigen in der Timeline:** Die Timeline dient zur Anzeige einzelner Spuren einer Sequenz oder eines Zuspielclips.

Laden und Löschen von Filmmaterial

Sie können einzelne oder mehrere Clips in den Player-Popup-Monitor laden, und Sie können Sequenzen in den Composer-Monitor laden. Darüber hinaus können Sie Clips und Sequenzen über das Menü Clip Name anzeigen.

Laden von Material

So laden Sie einen Clip oder eine Sequenz in den Player-Popup-Monitor:

1. Öffnen Sie eine Bin, und suchen Sie den gewünschten Clip bzw. die Sequenz.
2. Doppelklicken Sie auf den Clip oder die Sequenz. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalt-Taste (Macintosh), um mehrere Clips oder Sequenzen zu laden.

   Es erscheint für jeden ausgewählten Clip bzw. jede Sequenz ein Player-Popup-Monitor.

Sie können Sequenzen auch laden, indem Sie darauf klicken und sie aus der Bin in den Monitor ziehen.

So laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor:

1. Öffnen Sie eine Bin, und suchen Sie die Sequenz.
2. Ziehen Sie die Sequenz in den Composer-Monitor oder in die Timeline.

   Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalt-Taste (Macintosh), um mehrere Sequenzen zu laden.

Wenn Sie eine neue Sequenz starten, müssen Sie den ersten Clip in die Timeline ziehen. Sie können ihn nicht in den Composer-Monitor ziehen.

Menü Clip Name

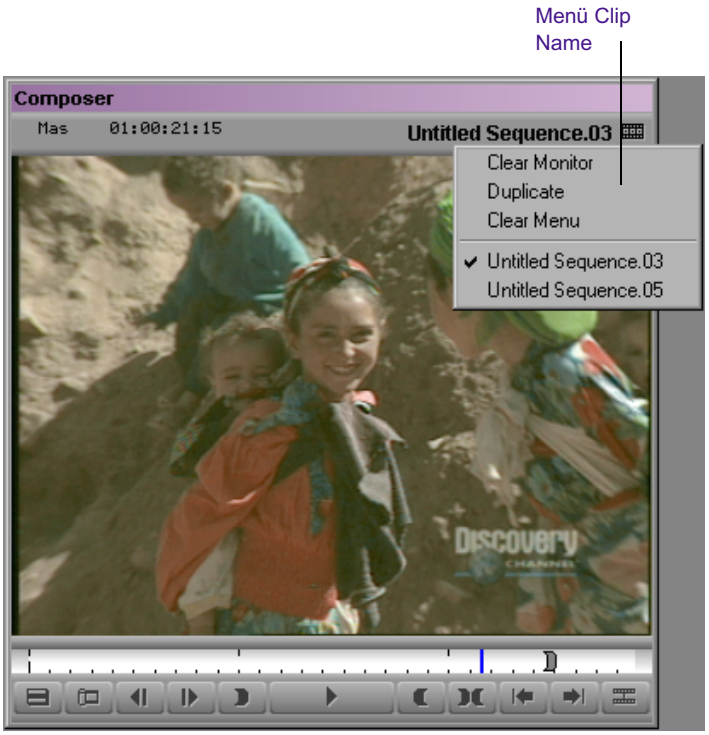
Wenn Sie Clips in einen Monitor geladen haben, können Sie über das Menü Clip Name, das sich über jedem Monitor befindet, zwischen den einzelnen Clips wechseln und Clips aus den Monitoren löschen.

Umschalten zwischen geladenen Sequenzen

Im Composer-Monitor wird jeweils nur eine Sequenz angezeigt, auch wenn Sie mehrere Sequenzen in den Monitor geladen haben.

So blenden Sie eine alphabetische Liste der geladenen Sequenzen ein und wählen eine andere Sequenz zur Ansicht aus:

1. Klicken Sie über dem Monitor auf den Namen der aktuellen Sequenz, um das Menü Clip Name aufzurufen.



2. Wählen Sie im Menü einen anderen Sequenznamen aus. Die ausgewählte Sequenz ersetzt die aktuelle Sequenz im Monitor.

Soll die Liste der Sequenzen in der Reihenfolge sortiert werden, in der sie geladen wurden, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie das Menü Clip Name öffnen.

Löschen von Sequenzen aus Monitoren

So löschen Sie die Monitoranzeige oder die Sequenznamen über das Menü:

1. Klicken Sie auf den über dem Composer-Monitor angezeigten Namen der aktuellen Sequenz, um das Menü Clip Name aufzurufen.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Zum Entfernen der laufenden Sequenz vom Bildschirm (wobei der Monitor schwarz wird) wählen Sie im Menü Clip Name den Befehl Clear Monitor.

     Dabei bleiben die Sequenzen geladen.
   - Um die in der Liste der geladenen Sequenzen angezeigten Namen zu löschen und nur die aktuelle Sequenz beizubehalten, wählen Sie im Menü Clip Name den Befehl Clear Menu.

Steuern der Wiedergabe

Es gibt mehrere Möglichkeiten zum Abspielen, Sichten und Anfahren von Clips:

- Sie können unmittelbar auf Bilder zugreifen oder sich mit Hilfe des Positionszeigers in der Positionsleiste unter den Monitoren durch das Material bewegen.
- Sie können Material mit Hilfe von benutzerdefinierten Schaltflächen oder der Maus normal, schrittweise (Jog-Modus) oder im Shuttle-Verfahren abspielen.
- Sie können Material auch mit Hilfe der entsprechenden Tastaturbefehle normal, schrittweise oder im Shuttle-Verfahren abspielen.

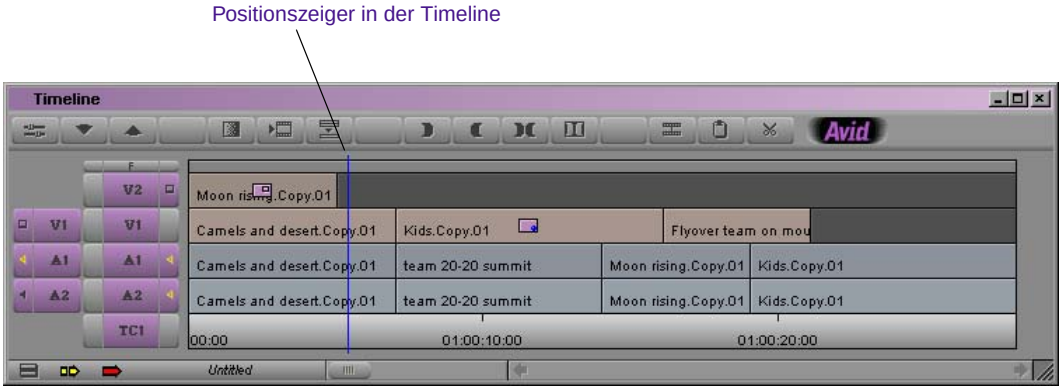
(Nur Windows) Wenn Sie versuchen, eine Sequenz abzuspielen, und der Umriss des Composer-Monitors blinkt, wird dieser von einem anderen Fenster verdeckt. Klicken Sie auf den Composer-Monitor, um ihn in den Vordergrund zu holen, oder verschieben Sie das Fenster, das ihn verdeckt.

Positionsleisten und -zeiger

Wenn Sie schnell auf Bilder innerhalb eines in den Monitor geladenen Clips zugreifen oder sich durch das Material bewegen wollen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Verwenden Sie die Positionszeiger, die in den Positionsleisten unter dem Player-Popup- und dem Composer-Monitor angezeigt werden. Der Positionszeiger erscheint auch in der Timeline, wenn Sie eine Sequenz anzeigen.
- Verschieben Sie den Positionszeiger in der Positionsleiste unter dem betreffenden Monitore, indem Sie auf eine beliebige Stelle in der Leiste klicken oder den Positionszeiger nach links oder rechts ziehen. Je schneller Sie den Positionszeiger ziehen, desto schneller bewegen Sie sich auch durch das Material.

- Klicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Timeline, um den Positionszeiger dorthin zu versetzen, oder ziehen Sie ihn mit unterschiedlicher Geschwindigkeit durch das Filmmaterial. In der Timeline zeigt der Positionszeiger Ihre Position innerhalb der Sequenz an. Er befindet sich stets an derselben Position wie der Positionszeiger in der Positionsleiste des Composer-Monitors.
- Klicken Sie links oder rechts außen in die Timeline, um direkt an den Anfang oder das Ende eines Clips oder einer Sequenz zu gelangen.



Schaltflächen

Die Schaltflächen, die unter dem Composer-Monitor und in den Player-Popup-Monitoren angezeigt werden, können zum Abspielen und zur schrittweisen Wiedergabe des Materials benutzt werden. Sie können hierzu jedoch auch die Tastatur verwenden.

So spielen Sie den Clip vorwärts oder rückwärts in Einheiten von einem Bild ab:

- Klicken Sie auf die Schaltflächen Step (Jog) unter den Monitoren.

So spielen Sie den Clip vorwärts oder rückwärts in Einheiten von zehn Bildern ab:

- Drücken Sie die Taste 1 (rückwärts) oder 2 (vorwärts) auf der Tastatur.
- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Step- (oder Jog-) Schaltflächen unter den Monitoren.

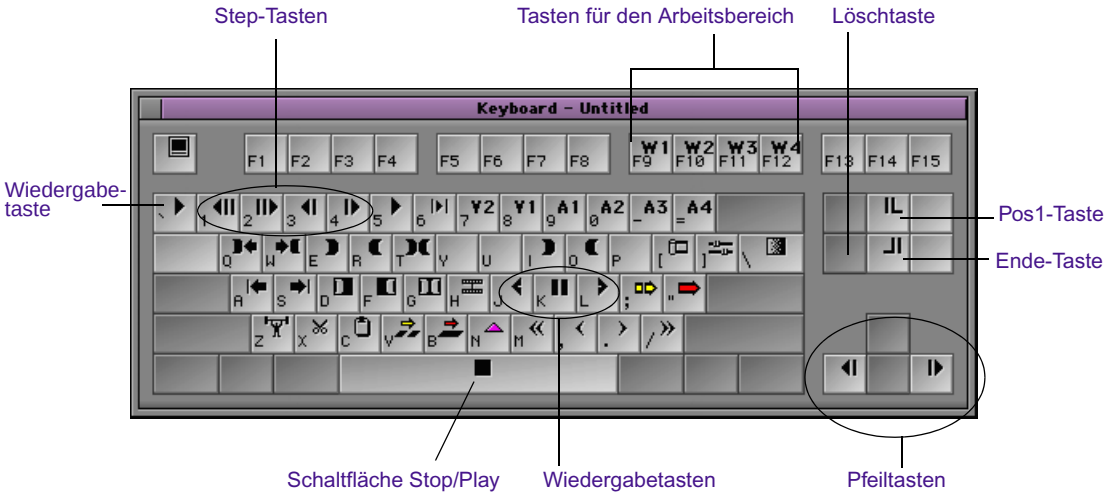
So spielen Sie Material schrittweise ab:

1. Laden Sie einen Clip in einen Player-Popup-Monitor oder eine Sequenz in den Composer-Monitor.
2. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um

   - ein Bild vorwärts zu gehen
   - ein Bild rückwärts zu gehen

Tastatur

Das Aussehen der Keyboard-Palette hängt vom Typ der Tastatur ab, die an Ihr Avid Xpress DV-System angeschlossen ist. Wenn eine von Avid unterstützte internationale Tastatur an Ihr Avid Xpress DV-System angeschlossen ist, entspricht die Keyboard-Palette dieser Tastatur. Einige internationale Tastaturen können von der hier gezeigten abweichen.



Mit den J-K-L-Tasten der Tastatur können Sie Material mit unterschiedlicher Geschwindigkeit abspielen, schrittweise (Jogging) oder im Shuttle-Verfahren durchgehen. Diese Funktion, die auch als *Drei-Tasten-Funktion* oder *Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit* bezeichnet wird, ermöglicht die präzise Steuerung der Wiedergabe mit Hilfe dreier Finger.

Auf der Tastatur sind F9 bis F12 den ersten von Ihnen erstellten Arbeitsbereichen zugewiesen. Siehe „Zuweisen einer Arbeitsbereich-Schaltfläche“ auf Seite 137.

So zeigen Sie die Tastatureinstellungen an:

- Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Keyboard.

  Die Keyboard-Palette wird eingeblendet.

Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten

So spulen Sie das Filmmaterial mit den J-K-L-Tasten im Shuttle-Verfahren:

1. Laden Sie einen Clip in den Player-Popup-Monitor oder eine Sequenz in den Composer-Monitor.
2. Spulen Sie das Video mit den J-K-L-Tasten in verschiedenen Geschwindigkeiten:
   - Drücken Sie zum Vorwärtsbewegen mit normaler Geschwindigkeit die Taste L. Sie können die Geschwindigkeit gemäß der folgenden Tabelle erhöhen:

Drücken der L-Taste	Wiedergabegeschwindigkeit	NTSC-Rate	PAL-Rate
Zweimal	Doppelte Normalgeschwindigkeit	60 B/s	50 B/s
Dreimal	Dreifache Normalgeschwindigkeit	90 B/s	75 B/s
Viermal	Fünffache Normalgeschwindigkeit	150 B/s	125 B/s
Fünfmal	Achtfache Normalgeschwindigkeit	240 B/s	200 B/s

   - Drücken Sie zum Rückwärtsbewegen mit den gleichen Geschwindigkeitserhöhungen die Taste J.
   - Drücken Sie die Tasten K und L gleichzeitig, um einen langsamen Vorlauf (8 B/s für NTSC, 6 B/s für PAL) durchzuführen.
   - Drücken Sie die Tasten K und J gleichzeitig, um einen langsamen Rücklauf durchzuführen.
   - Halten Sie die Taste K gedrückt, und drücken Sie wiederholt die Taste L bzw. J, um das Filmmaterial Bild für Bild durchzugehen.

So halten Sie den Shuttle-Vorgang an:

- Drücken Sie die K-Taste.

So beenden Sie den Shuttle-Vorgang:

- Drücken Sie die Leertaste.

Mit Hilfe der J-K-L-Tasten kann auch das Smooth Audio Scrub-Verfahren ausgeführt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden der J-K-L-Tasten zum Ausführen des Smooth Scrub“ auf Seite 573.

Navigieren mit Pos1, Ende und den Pfeiltasten

Neben den in der Anwendung dargestellten Tasten können Sie auch die folgenden Tasten Ihrer Tastatur verwenden, um sich durch Clips und Sequenzen zu bewegen:

Taste bzw. Tastenkombination	Funktion
Pos1-Taste	Springt zum Anfang eines Clips oder einer Sequenz.
Ende-Taste	Springt zum Ende eines Clips oder einer Sequenz.
Linkspfeil	Bewegt das Filmmaterial ein Bild rückwärts. Bei gedrückter Alt-Taste bewegt die linke Pfeiltaste das Filmmaterial 10 Bilder rückwärts.
Rechtspfeil-Taste	Bewegt das Filmmaterial ein Bild vorwärts. Bei gedrückter Alt-Taste bewegt die rechte Pfeiltaste das Filmmaterial 10 Bilder vorwärts.

Play Length-Zeiger (In Use)

Diese Anzeige soll Sie daran erinnern, die Play Length-Funktion auszuschalten, bevor Sie mit wichtigen Wiedergabe- und Prüfvorgängen beginnen.

So verwenden Sie die Play Length-Funktion:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Command Palette, und klicken Sie auf die Registerkarte Play.
2. Wählen Sie Active Palette aus.
3.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Length.

   Die Schaltfläche Play wird weiß hervorgehoben. Ist die Play Length-Funktion aktiv, wird die Sequenz nach einer Minute abgebrochen.

Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial

Sie können den Bearbeitungsvorgang beschleunigen, indem Sie Clips vorab mit IN- und OUT-Marken versehen, Filmmaterial mit Hilfe von Locators subkatalogisieren und Subclips erstellen.

Setzen von IN- und OUT-Marken

Sie können IN- und OUT-Marken für Ihre Clips im Voraus setzen, was mehrere Vorteile bietet:

- Sequenzen können sehr schnell konstruiert werden, indem die markierten Clips nacheinander durch Splicing eingefügt werden.
- Sie können das Rohschnittverfahren oder *Storyboard*-Editing benutzen, so dass Sie mehrere vorsortierte Clips sofort in eine Sequenz einfügen können. Siehe „Erstellen eines sofortigen Rohschnitts“ auf Seite 494.
- Vor dem Laden eines einzelnen Clips können Sie die Clips in der Bin abspielen und markieren und auf diese Weise mehrere Schritte sparen.

Selbst wenn Ihre Markierungen zu diesem Zeitpunkt nicht genau platziert sind, können Sie im Avid Xpress DV-System zu einem späteren Zeitpunkt die Schnittstellen trimmen und die Sequenz genau einrichten, ohne das Material neu zu bearbeiten.

So setzen Sie IN- und OUT-Marken, bevor Sie sie einer Sequenz hinzufügen:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor oder einen Clip in einen Player-Popup-Monitor. Siehe „Laden von Material“ auf Seite 451.
2. Spielen Sie das Material mit normaler Geschwindigkeit oder schrittweise ab. Benutzen Sie die J-K-L-Tasten, wenn Sie einen Clip in einer Bin wiedergeben. Siehe „Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten“ auf Seite 458.
3. Setzen Sie mit einem der folgenden Verfahren eine IN-Marke:
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN unter dem Monitor, um eine IN-Marke zu setzen und die Wiedergabe abzubrechen.
   - Wenn Sie einen Clip in einer Bin markieren, drücken Sie die Mark IN-Taste auf der Tastatur. (Die Mark IN-Taste auf der Tastatur beendet die Wiedergabe nicht.)

   Das Sägezahnsymbol erscheint entlang der linken Seite des Monitors, um das Bild mit der IN-Marke zu kennzeichnen.

4. Setzen Sie die Wiedergabe fort, oder spielen Sie das Material schrittweise weiter ab (Jogging).
5. Setzen Sie mit einem der folgenden Verfahren eine OUT-Marke:
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT unter dem Monitor, um eine OUT-Marke zu setzen und die Wiedergabe abzubrechen.
   - Drücken Sie die Mark OUT-Taste auf der Tastatur, um einen Clip in einer Bin zu markieren.

   Das Sägezahnsymbol erscheint entlang der rechten Seite des Monitors, um das Bild mit der OUT-Marke zu kennzeichnen.

Löschen einer Marke und Setzen einer neuen

Sie können Marken löschen und neue setzen.

So löschen Sie die IN-Marke:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Clear IN (oder drücken Sie die D-Taste).

So löschen Sie die OUT-Marke:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Clear OUT (oder drücken Sie die F-Taste).

So löschen Sie sowohl die IN- als auch die OUT-Marke:

- Drücken Sie die Taste Clear Both Marks (oder drücken Sie die G-Taste).

So setzen Sie eine neue IN-Marke:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN, wenn Sie ein anderes Bild erreichen.

So setzen Sie eine neue OUT-Marke:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT, wenn Sie ein anderes Bild erreichen.

Ziehen von IN- und OUT-Marken

So platzieren Sie IN- und OUT-Marken anhand visuellen Feedbacks:

- Drücken Sie die Alt-Taste, und ziehen Sie die gekennzeichneten IN- und OUT-Marken an die entsprechende Stelle.

Markieren ganzer Clips oder Segmente

So markieren Sie einen ganzen Clip oder ein Segment:

Ein Segment in einer Sequenz besteht aus dem Material zwischen zwei Schnittpunkten.

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor oder einen Clip in einen Player-Popup-Monitor. Siehe „Laden von Material“ auf Seite 451.
2. Zum Markieren einer Sequenz bewegen Sie den Positionszeiger zu dem gewünschten Segment.
3. Wählen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld in der Timeline die Spuren aus, in denen sich das Material befindet, das Sie markieren möchten. Siehe „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Clip unter dem Monitor.

Wenn Sie die aktuelle Spurenauswahl ignorieren und den kürzesten Clip an der aktuellen Position in der Sequenz markieren möchten, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Mark Clip.

Markieren von Audioclips

Sie können Audio und Video unabhängig voneinander zum Schneiden markieren, indem Sie die Schaltflächen Audio Mark verwenden. Diese Funktion ist nützlich, um einen Overlap-Schnitt (Split- oder L-Schnitt) durchzuführen.

So setzen Sie IN- und OUT-Marken für Audiospuren:

1. Laden Sie einen Clip oder eine Sequenz in einen Monitor.
2. Wählen Sie die Spuren aus, die den zu markierenden Schnitten entsprechen.
3. Platzieren Sie den Positionszeiger dort, wo Sie den Audio-Clip markieren möchten.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.
6. Wählen Sie Active Palette aus.
7. Führen Sie einen oder beide der folgenden Schritte aus:

   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Mark IN, um eine IN-Marke zu setzen.
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Mark OUT, um eine OUT-Marke zu setzen.

Audio Mark IN

Audio Mark OUT

Darüber hinaus können Sie mit Hilfe der Schaltflächen Audio Mark einen Overlap-Schnitt für eine Audiospur erzeugen. Siehe „Erstellen von Overlap-Schnitten“ auf Seite 562.

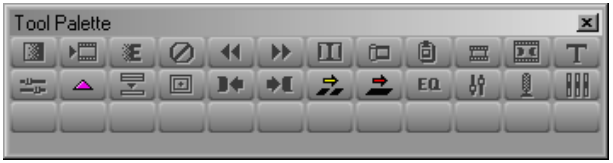
Tool-Palette

Die Tool-Palette enthält zusätzliche Schaltflächen für Schnitt- und Navigationsfunktionen. Die Schaltflächen der Tool-Palette können mit oder ohne Beschriftungen angezeigt werden. Sie können die Tool-Palette abtrennen, so dass sie an einer anderen Stelle auf dem Bildschirm angezeigt wird. Außerdem können Sie der Tool-Palette weitere Tools oder Funktionen zuweisen. Siehe „Command-Palette“ auf Seite 155.

So öffnen Sie das Fenster Tool Palette:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Player-Popup- oder Composer-Monitor.

  Das Fenster Tool Palette wird eingeblendet.



Wird nur ein Teil der Schaltflächen angezeigt, klicken Sie in die rechte untere Ecke der Tool-Palette und ziehen sie nach rechts unten, damit die ganze Tool-Palette sowie leere Schaltflächen, denen Funktionen zugewiesen werden können, angezeigt werden.

So zeigen Sie die Namen der Schaltflächen in der Tool-Palette an:

- Platzieren Sie den Mauszeiger über einer Schaltfläche.

  Der Name der Schaltfläche wird in einem gelben ToolTip-Feld angezeigt.

So zeigen Sie Beschriftungen zu Schaltflächen in der Tool-Palette an:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Interface.

   Das Dialogfeld Interface wird angezeigt.

3. Wählen Sie Show Labels in Tool palette aus.

4. Klicken Sie auf OK.

   Die Namen der Schaltflächen erscheinen in den Schaltflächen unterhalb der Symbole.

So trennen Sie die Tool-Palette ab und verschieben sie an eine andere Stelle:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Player-Popup- oder dem Composer-Monitor.
2. Klicken Sie auf die Tool-Palette, und ziehen Sie sie an eine andere Stelle in der Anwendung.

Die obere Timeline-Symbolleiste

Avid Xpress DV enthält im oberen Teil der Timeline eine Symbolleiste.

Sie können mit dieser Symbolleiste Bearbeitungsschritte durchführen und ihr auch weitere Schaltflächen zuweisen. Informationen zum Zuweisen von Schaltflächen finden Sie unter „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.

Sie können die obere Timeline-Symbolleiste ein- oder ausblenden.

So blenden Sie die obere Timeline-Symbolleiste ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Display.
4. Wählen Sie Show Toolbar aus, und klicken Sie auf OK.

Erstellen von Subclips

Wenn Sie Filmmaterial mit IN- und OUT-Marken versehen haben, können Sie entweder den ganzen Clip zusammen mit den Marken speichern, oder Sie können anhand der Marken Subclips erstellen und so einen längeren Masterclip in kleinere Segmente unterteilen.

Dies geschieht ähnlich wie beim Erstellen der Kopierer Ihrer besten Filmszenen vor dem Schneiden. Subclips verweisen nicht direkt auf die Originalmedien. Sie bleiben mit den Masterclips verbunden, aus denen sie stammen, und nur diese verweisen auf die aufgezeichneten Mediendateien, die sich auf Ihren Speicherlaufwerken befinden. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass niemals Originalmaterial verloren geht.

Subclips schränken Ihren Zugriff auf die aufgezeichneten Original-Masterclips beim Trimmen nicht ein. Wenn Sie über die gesetzten IN- und OUT-Marken hinaus trimmen müssen, um den Subclip zu verlängern oder zu verkürzen, kann Ihr System diese Änderungen also während des Trimmens berücksichtigen. Weitere Informationen zum Trimmen finden Sie in Kapitel 15.

Sie können Subclips direkt aus den markierten Ausschnitten in den Monitoren erstellen, indem Sie eine der folgenden Vorgehensweisen wählen.

So erstellen Sie einen Subclip mit Hilfe der Alt-Taste:

1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt.
2. Ziehen Sie das Bild aus dem Monitor in die Bin, in der Sie den Subclip speichern möchten.

So erstellen Sie einen Subclip mit Hilfe der Schaltfläche Make Subclip:

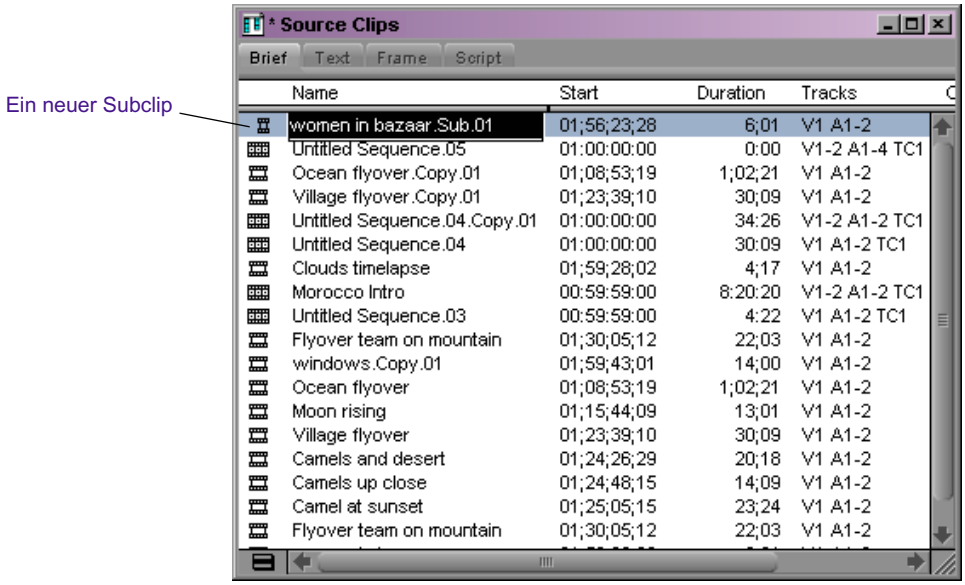
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Monitor.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Make Subclip, um den Subclip zu erstellen und in der aktiven Bin abzulegen (sofern keine andere Einstellung vorgenommen wurde).

   Wenn Sie beim Klicken auf die Schaltfläche Make Subclip die Alt-Taste gedrückt halten, können Sie in einem Dialogfeld eine Ziel-Bin für den Subclip auswählen.

Der neue Subclip wird in der Bin aufgeführt und mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet. Außerdem wird ihm die nummerierte Dateinamenerweiterung *.Sub.n* zugewiesen, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.


Ein neuer Subclip
* Source Clips
Brief
Text
Frame
Script
Name
Start
Duration
Tracks
women in bazaar.Sub.01 01;56;23;28 6;01 V1 A1-2
Untitled Sequence.05 01:00:00:00 0:00 V1-2 A1-4 TC1
Ocean flyover.Copy.01 01;08;53;19 1;02;21 V1 A1-2
Village flyover.Copy.01 01;23;39;10 30;09 V1 A1-2
Untitled Sequence.04.Copy.01 01:00:00:00 34:26 V1-2 A1-2 TC1
Untitled Sequence.04 01:00:00:00 30:09 V1 A1-2 TC1
Clouds timelapse 01;59;28;02 4;17 V1 A1-2
Morocco Intro 00:59:59:00 8:20:20 V1-2 A1-2 TC1
Untitled Sequence.03 00:59:59:00 4:22 V1 A1-2 TC1
Flyover team on mountain 01;30;05;12 22;03 V1 A1-2
windows.Copy.01 01;59;43;01 14;00 V1 A1-2
Ocean flyover 01;08;53;19 1;02;21 V1 A1-2
Moon rising 01;15;44;09 13;01 V1 A1-2
Village flyover 01;23;39;10 30;09 V1 A1-2
Camels and desert 01;24;26;29 20;18 V1 A1-2
Camels up close 01;24;48;15 14;09 V1 A1-2
Camel at sunset 01;25;05;15 23;24 V1 A1-2
Flyover team on mountain 01;30;05;12 22;03 V1 A1-2

Locators

Locators sind eine Art elektronisches Lesezeichen. Sie erleichtern das gezielte Auffinden und Identifizieren von Bildern während der Bearbeitung. Wenn Sie den Locators Kommentare hinzufügen, die bestimmte Schlüsselwörter enthalten, können Sie die Clips mit Hilfe der üblichen Suchverfahren schnell finden. Das Fenster Locators enthält Informationen zu den Locators.

Die Registerkarte More der Command-Palette enthält acht Add Locator-Schaltflächen. Jede Schaltfläche Add Locator hat eine andere Farbe, so dass Sie Locators nach Farben gruppieren können. Beispielsweise können Sie die rote Schaltfläche Add Locator zur Kennzeichnung von Farbkorrekturen und die blaue für Zwischenschnitte verwenden.

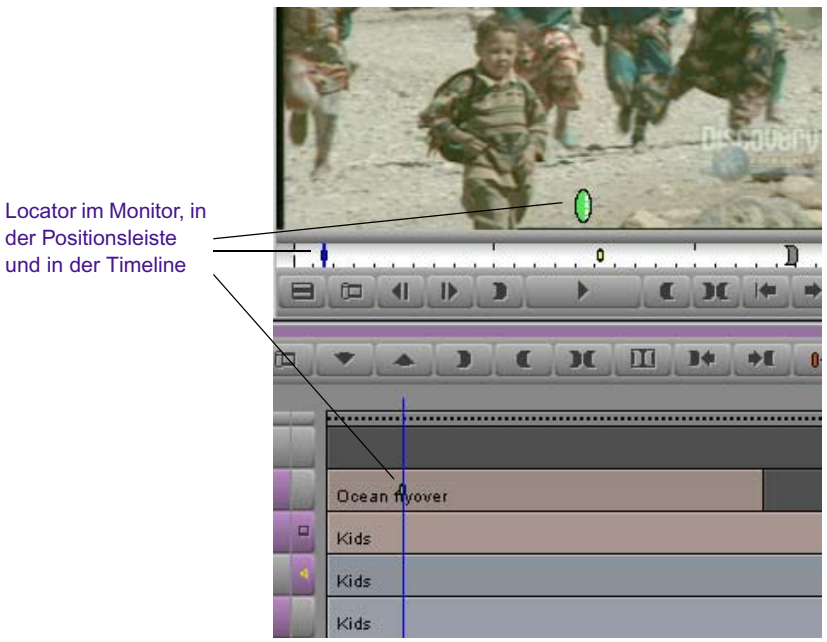
Verwendungsmöglichkeiten für Locators

Für Locators gibt es zahlreiche Verwendungsmöglichkeiten. Einige Beispiele:

- **Visuelle Spurausrichtung:** Verwenden Sie Locators an übereinstimmenden Stellen in synchronisierten Audio- und Videospuren, so dass Sie die Synchronität der Spuren durch visuelle Ausrichtung der Locators in der Timeline wiederherstellen können, falls es zu Sync Breaks kommt.
- **Musik-Markierungen:** Verwenden Sie Locators, um die IN- und OUT-Marken für Musik zu setzen.
- **Trimmmarkierungen:** Verwenden Sie Locators in der Timeline, um direkt zu einem Schnittpunkt zurückzukehren, den Sie für das Trimmen zu einem späteren Zeitpunkt vorgesehen haben.
- **Markierung von Zwischenschnitten:** Verwenden Sie Locators, um Zwischenschnitte mit Kommentaren zu versehen, so dass Sie diese mit Hilfe einfacher Suchverfahren wiederfinden können, wenn Sie Jump-Frame-Schnitte mit Zwischenschnitten abdecken möchten.
- **Ersetzungsmarkierungen:** Verwenden Sie Locators, um Füllsegmente mit Kommentaren zu markieren und so das Material zu identifizieren, das das Füllmaterial ersetzen soll.

- **Semipermanente IN- oder OUT-Marken:** Verwenden Sie Locators mit der Schaltfläche Mark Locators, um einem langen Clip mehrere Gruppen von Locators hinzuzufügen usw.
- **Hinzufügen von Kommentaren zu EDLs:** Verwenden Sie Locators, um Kommentare zu Sequenzclips hinzuzufügen, damit diese in von Ihnen erstellten Listen wie EDLs oder Schnittlisten angezeigt werden.
- **Anzeigen der Kommentare des Schnittprüfers** Verwenden Sie das Fenster Locators, um die Kommentare des Schnittprüfers und das betreffende Bild anzuzeigen. Siehe „Einsenden von Material zur Beurteilung“ auf Seite 756.
- **Drucken einer Liste von Kommentaren:** Verwenden Sie das Fenster Locators, um eine Liste von Änderungen oder Kommentaren auszudrucken, die Sie an die an der Produktion Beteiligten austeilen können.

Wenn Sie einen Locator einfügen, erscheint er in der Timeline, in der Positionsleiste und am unteren Rand des Bildes im Monitor als Oval. Die Farbe des Ovals entspricht der Farbe der verwendeten Locator-Schaltfläche.



Sie können Ihrem Zuspielmaterial während des Schneidens Locators hinzufügen, wie in „Hinzufügen von Locators während des Schneidens“ auf Seite 472 beschrieben.

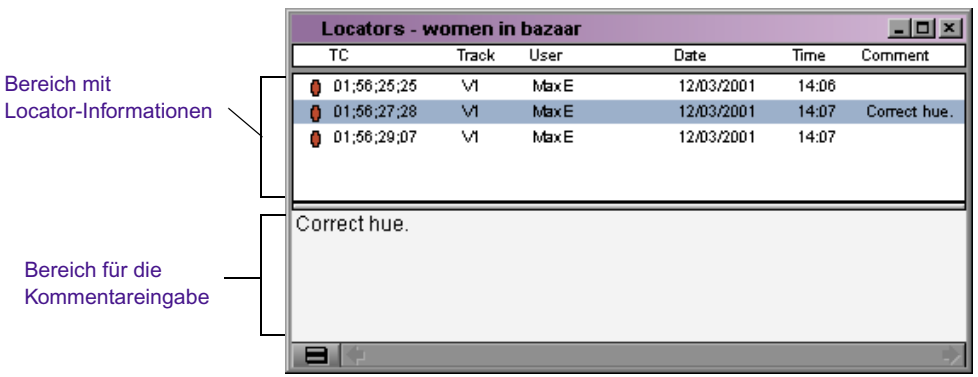
Hinzufügen von Locators während des Schneidens

So fügen Sie während einer Schnittsitzung Locators und Kommentare hinzu:

1. Laden Sie eine Sequenz oder einen Clip. Siehe „Laden von Material“ auf Seite 451.
2. (Optional) Wählen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld eine bestimmte Spur. Siehe „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.
3. Fahren Sie das gewünschte Bild an, und klicken Sie auf eine Add Locator-Schaltfläche. Die Add Locator-Schaltflächen befinden Sie auf der Registerkarte More der Command-Palette.

   Das Locator-Oval erscheint in der Timeline, in der Positionsleiste und am unteren Rand des Bilds im Monitor.
4. Doppelklicken Sie auf den Locator in der Positionsleiste unter dem Monitor, oder klicken Sie auf das große Oval im Bild des Monitors.

   Das Fenster Locators wird geöffnet. Siehe „Fenster Locators“ auf Seite 474.



5. Klicken Sie auf die Informationszeile des Locators, die im oberen Abschnitt des Fensters Locators angezeigt wird.

   Die Locator-Informationszeile wird hervorgehoben.

6. Geben Sie Ihre Kommentare im Bereich für die Kommentareingabe des Fensters Locators ein.
7. Drücken Sie die Tabulatortaste, oder schließen Sie das Fenster Locators, um Ihre Kommentare zu speichern. Sie können dazu auch die Eingabetaste auf dem Zahlenblock drücken.

   Die Informationen werden mit dem markierten Bild gespeichert. Die erste Zeile der Informationen erscheint im Monitor am unteren Rand des Bildes.

So wechseln Sie während des Schneidens schnell zu einem Bild mit einem Locator:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Find aus, um einen bestimmten Kommentar zu suchen.

Wechseln zum vorherigen bzw. nächsten Locator

So wechseln Sie zum vorherigen bzw. nächsten Locator:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Move.
3. Wählen Sie Active Palette aus.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Go to Previous Locator bzw. Go to Next Locator.

Go to Previous Locator

Go to Next Locator

Der Positionszeiger bewegt sich in die von Ihnen festgelegte Richtung, und der Monitor zeigt das Bild an, auf dem sich der Locator befindet.

Sie können diese Schaltfläche der Tool-Palette oder der Keyboard-Palette zuweisen. Siehe „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.

Markieren eines Bereichs mit Hilfe von Locators

Sie können den Bereich zwischen zwei Locators mit Hilfe der Schaltfläche Mark Locators markieren.

So markieren Sie den Bereich zwischen zwei Locators:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger zwischen zwei Locators.
2.
   Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Locators, die sich auf der Registerkarte Edit der Command-Palette befindet.

   Der Bereich zwischen den beiden Locators ist damit ausgewählt.

Löschen eines Locators

So löschen Sie einen einzelnen Locator:

1. Wählen Sie in der Timeline oder der Positionsleiste einen Locator aus.
2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Der ausgewählte Locator wird entfernt.

Weitere Informationen zur Verwendung des Fensters Locators zum Löschen von Locators finden Sie unter „Löschen von Locators im Fenster Locators“ auf Seite 478.

Fenster Locators

Im Fenster Locators können Sie schnell Kommentare hinzufügen, zu Locator-Marken springen, Locators löschen und eine Liste der Locators in dem aktuell geladenen Clip bzw. der Sequenz drucken. Viele Funktionen im Fenster Locators entsprechen denen im Fenster Bin.

Im Fenster Locators können Sie folgende Aufgaben durchführen:

- Suchen nach Informationen zu jedem Locator
- Zugreifen auf das Locators-Schnellmenü, in dem Sie folgende Aufgaben ausführen können:
  - Ändern und Sortieren der Anzeige
  - Anzeigen von Bildern als visuelle Referenz
  - Ändern der Farbe von Locator-Symbolen
  - Öffnen einer Review & Approval-Datei. Siehe „Einsenden von Material zur Beurteilung“ auf Seite 756.

- Drucken des Fensters Locators

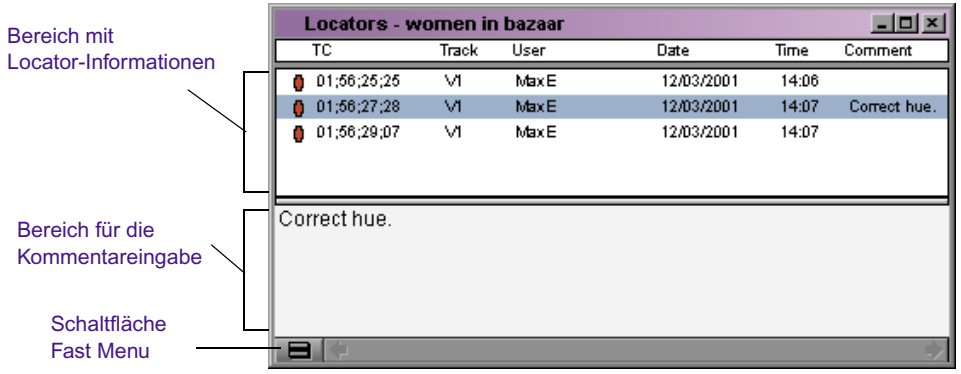
  Dies ist vor allem zum Auffinden und Auflisten bestimmter Bilder sinnvoll, die z.B. in einem Effekt verwendet werden sollen. Darüber hinaus können Sie eine Liste mit IN- und OUT-Marken erstellen, um Musik einzufügen.

- Wechseln zum Locator in der Sequenz oder dem Clip
- Löschen eines oder mehrerer Locators

Das Fenster Locators ist in zwei Abschnitte unterteilt:

- Der obere Abschnitt enthält Textspalten mit Informationen zu den Locators.
- Im unteren Abschnitt können Sie Kommentare zu dem durch den ausgewählten Locator markierten Bild eingeben.

Die folgende Abbildung zeigt das Fenster Locators mit drei Locators.



Anzeigen und Navigieren im Fenster Locators

So zeigen Sie Locators im Fenster Locators an:

1. Laden Sie die Sequenz mit den Locators in den Composer-Monitor.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Locators.

So navigieren Sie im Fenster Locators:

- Drücken Sie die Tabulatortaste, um zwischen dem Bereich mit Locator-Informationen und dem Bereich für die Kommentareingabe zu wechseln.
- Drücken Sie die Pfeiltasten nach oben und nach unten, um Locators im Bereich mit Locator-Informationen auszuwählen.

Sortieren von Informationen im Fenster Locators

Im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators können Sie Locators in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge sortieren.

So sortieren Sie Locators in aufsteigender Reihenfolge:

1. Wählen Sie die Spalte aus, nach der Sie sortieren möchten.

   Die Spalte wird markiert.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Sort.

   Die Locators werden sortiert.

So sortieren Sie Locators in absteigender Reihenfolge:

1. Wählen Sie die Spalte aus, nach der Sie sortieren möchten.

   Die Spalte wird markiert.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
3. Wählen Sie bei gedrückter Alt-Taste im Locators-Schnellmenü den Befehl Sort Reversed.

Anzeigen von Bildern im Fenster Locators

Sie können die zu den Locators im Fenster Locators gehörigen Bilder anzeigen.

So zeigen Sie das zu einem Locator gehörige Bild an:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Images.

  Das Fenster Locators zeigt das zu dem entsprechenden Locator gehörige Bild an.

Ändern der Farbe des Locator-Symbols

Sie können die Farbe des Locator-Symbols im Fenster Locators ändern. Das Avid-System verwendet in Timeline, Positionsleiste und Monitor dieselbe Farbe.

So ändern Sie die Farbe des Locator-Symbols:

1. Wählen Sie im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators einen Locator aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine Farbe aus.

   Das Symbol für den ausgewählten Locator erscheint in der neuen Farbe.

Zugreifen auf einen Locator in einer Sequenz oder einem Clip

Vom Fenster Locators aus können Sie zu dem Bild in der Sequenz oder dem Clip wechseln, das durch den Locator markiert ist.

So wechseln Sie zu einem Locator in einer Sequenz oder einem Clip:

- Doppelklicken Sie im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators auf einen Locator.

  Das entsprechende Bild wird angezeigt.

Drucken des Fensters Locators

So drucken Sie das Fenster Locators:

1. Vergewissern Sie sich, dass der Drucker ordnungsgemäß eingerichtet ist.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Page Setup.

   Das Dialogfeld Page Setup erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.
3. Wählen Sie die gewünschten Optionen.
4. Klicken Sie auf OK.

5. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print.

   Das Dialogfeld Print erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.

6. Wählen Sie die Druckoptionen.

7. Klicken Sie auf OK.

   Das Fenster Locators wird gedruckt.

Löschen von Locators im Fenster Locators

Mit Hilfe des Fensters Locators können Sie einen einzelnen oder mehrere Locators löschen.

So löschen Sie Locators mit Hilfe des Fensters Locators:

1. Wählen Sie im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators die zu löschenden Locators aus, indem Sie folgende Schritte durchführen:

   - Klicken Sie auf einen einzelnen Locator.
   - Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf mehrere Locators.

2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Die ausgewählten Locators werden entfernt.

Sie können Locators auch in der Timeline oder der Positionsleiste löschen. *Siehe „Löschen eines Locators“ auf Seite 474.*

Anzeigen von Informationen im Fenster Locators

Sie können für jeden im Fenster Locators angezeigten Locator Erstellungsinformationen aufrufen. Dies ist hilfreich, wenn Sie NetReview™ nutzen.

Sie können für jeden im Fenster Locators angezeigten Locator folgende Informationen aufrufen:

- Name des Benutzers, von dem der Locator erstellt wurde
- Datum, an dem der Locator erstellt wurde

- Uhrzeit, zu der der Locator erstellt wurde

So zeigen Sie Informationen zu einem Locator an:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu im Fenster Locators, und wählen Sie die Option Details.

  Die Spalten User, Date und Time werden im Fenster Locators angezeigt.

Weitere Informationen zum Fenster Locators finden Sie unter „Fenster Locators“ auf Seite 474.

Suchen nach Bildern und Clips

Wenn Sie zahlreiche Clips für ein Projekt aufgezeichnet, gesichtet, markiert und subkatalogisiert haben, kann es schwierig werden, bestimmte Clips oder Bilder in verschiedenen Bins wiederzufinden. Mit Avid Xpress DV können Sie Material schnell finden und anfahren.

Anfahren eines Bilds mit Frame Offset Timecode

So fahren Sie ein Bild mit Hilfe von Frame Offset Timecode an:

1. Mit dem Pluszeichen (+) des Zahlenblocks gehen Sie von der aktuellen Position vorwärts und mit dem Minuszeichen (-) rückwärts.
2. Geben Sie einen Wert für den Frame Offset ein, und drücken Sie die Eingabetaste des Zahlenblocks. Benutzen Sie folgende Formate:
   - **Eine oder zwei Ziffern:** Geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 99 ein, um die Anzahl der Bilder festzulegen, die Sie vorwärts oder rückwärts gehen möchten. Geben Sie beispielsweise -42 ein, um 42 Bilder zurückzugehen.
   - **Drei Ziffern:** Geben Sie dreistellige Zahlen ab 100 ein, um das Filmmaterial um eine bestimmte Anzahl von Sekunden und Bildern vorwärts oder rückwärts zu bewegen. Wenn Sie beispielsweise +100 eingeben und im Menü Tracking Information der Master-Timecode ausgewählt ist, bewegen Sie das Material um 1 Sekunde und 0 Bilder vorwärts.

Suchen nach Bildern mit Hilfe des Timecodes

Während der Bearbeitung können Sie jederzeit Timecode-Werte über den Zahlenblock der Tastatur eingeben, um in einem geladenen Clip oder einer Sequenz ein bestimmtes Bild anzufahren. Sie können einen Clip oder eine Sequenz auch ab der aktuellen Position um eine bestimmte Anzahl von Minuten, Sekunden und Bildern rückwärts oder vorwärts fahren, indem Sie positive oder negative Frame-Offset-Werte eingeben.

Das System interpretiert die Ziffern, die Sie über den Zahlenblock eingeben, entsprechend dem Tracking-Format, das Sie in der Informationszeile über dem Monitor ausgewählt haben.

So fahren Sie ein Bild anhand eines bekannten Timecodes an:

1. Geben Sie den Timecode für das Bild über den Zahlenblock ein.
2. Verwenden Sie dabei folgende Formate:
   - **SMPTE-Timecode:** Verwenden Sie jeweils zwei Ziffern für Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder ohne führende Nullen. Geben Sie also zum Beispiel 1230200 für 01:23:02:00 ein.
   - **Aktueller Timecode:** Wenn Sie nach einem Timecode suchen, der zur gleichen Zeit beginnt wie der aktuelle Timecode, brauchen Sie nur die letzten Ziffern einzugeben. Wenn der aktuelle Timecode beispielsweise 1;05;12;13 lautet und Sie 4;25 eingeben, sucht das Programm das Bild bei 1;05;04;25.
3. Drücken Sie die Eingabetaste des Zahlenblocks.

Durchsuchen eines Clips

Sie können den im Player-Popup-Monitor geladenen Clip oder die Sequenz im Composer-Monitor oder in der Timeline mit Hilfe des Befehls Find nach den folgenden Informationen durchsuchen:

- Clipnamen
- Locator-Text
- In der Timeline angezeigter Text
- Kommentartext

So führen Sie mit der Suchfunktion eine Textsuche in einem geladenen Clip oder einer Sequenz durch:

1. Laden Sie den Clip oder die Sequenz in den Monitor oder in die Timeline.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Find.

   Das Dialogfeld Find Text erscheint.
3. Geben Sie den zu suchenden Text ganz oder teilweise ein. Wenn Sie den genauen Wortlaut nicht kennen, geben Sie nur ein Ihnen bekanntes Wort oder einen Teil davon ein.
4. Wählen Sie eine oder mehrere der folgenden Optionen:
   - **Locators** bewirkt, dass das System nur in den Kommentaren zu den Locators nach übereinstimmendem Text sucht.
   - **Clip Names** bewirkt, dass das System nur die Namen der Clips nach übereinstimmendem Text durchsucht.
   - **Timeline Text** bewirkt, dass das System den gesamten in der Timeline angezeigten Cliptext nach übereinstimmendem Text durchsucht.
5. Klicken Sie auf OK.

   Wenn das System übereinstimmenden Text findet und Sie Clip Names oder Timeline Text ausgewählt haben, fährt es den Anfang des betreffenden Clips an. Haben Sie Locators gewählt, fährt es das mit dem Locator markierte Bild an.
6. Wurde nicht die richtige Stelle gefunden, wählen Sie im Menü Edit die Option Find Again, um die nächste Stelle zu suchen, an welcher der Suchbegriff vorkommt.

Match Frame

Die Match Frame-Funktion sucht das zum momentan im Player-Popup- oder Composer-Monitor angezeigten Bild gehörige Zuspielmaterial, lädt es in den entsprechenden Monitor, fährt das betreffende Bild an und setzt eine IN-Marke. Die ursprünglichen IN- und OUT-Marken des Zuspielclips werden gelöscht.

Neben der Hilfe beim Suchen und Bearbeiten eines Masterclips während einer Sitzung bietet die Match Frame-Funktion Hilfe beim schnellen Suchen von Clips anhand von verwandten Medien, wenn Sie vergessen haben, wo diese gespeichert sind.

Die Match Frame-Funktion wird über die Spurenauswahl gesteuert. Wenn Sie eine Videospur auswählen, sucht das System das passende Bild aus dem Video. Wenn Sie mehrere Spuren aktivieren, sucht das System in absteigender Reihenfolge ein Bild von der höchsten ausgewählten Spurenebene abwärts: V1, A1, A2 usw.

So verwenden Sie die Match Frame-Funktion:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Player-Popup- oder Composer-Monitor. Siehe „Laden von Material“ auf Seite 451.
2. Fahren Sie das gewünschte Bild an.
3. Vergewissern Sie sich, dass im Spurenauswahl-Bedienfeld die richtige Spur für das gewünschte Bild aktiviert ist.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und trennen Sie die Tool-Palette ab.
5. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Match Frame.

   Dadurch wird der Zuspielclip in einen Player-Popup-Monitor geladen und markiert.

Wenn Sie den Zuspielclip nicht markieren und stattdessen die ursprünglichen Marken erhalten möchten, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf Match Frame klicken.

Match Frame bei Bewegungseffekten

Mit der Match Frame-Funktion können Sie die zu Bewegungseffekten gehörigen Zuspielclips (Masterclip oder Subclip) suchen. Weitere Informationen zur Verwendung dieser Funktion finden Sie unter „Match Frame“ auf Seite 482.

So verwenden Sie die Match Frame-Funktion bei Bewegungseffekten:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger in der Timeline auf den Bewegungseffekt, dessen Zuspielmaterial Sie suchen möchten.
2. Wählen Sie die Spur für den betreffenden Bewegungseffekt aus.
3.
   Halten Sie die Strg- und die Alt-Taste (Windows) bzw. die ⌘ und die Alt-Taste (Macintosh) gedrückt und klicken Sie auf die Schaltfläche Match Frame.

   Der zu dem Bewegungseffekt gehörige Zuspielclip wird in den Player-Popup-Monitor geladen.

Kapitel 13

Erste Schnitte

Nachdem Sie Ihre Clips gesichtet und markiert oder Subclips erstellt haben, können Sie eine Sequenz erstellen. In diesem Kapitel werden die Verfahren zur Erstellung einer einfachen Sequenz vorgestellt und in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- Einrichten einer neuen Sequenz
- Der erste Schnitt
- Einfügen zusätzlicher Clips in die Sequenz
- Herausheben, Herausschneiden und Kopieren von Material
- Wiedergabe der neuen Sequenz
- Fortsetzen des Schneidens

Einrichten einer neuen Sequenz

Informationen zum Einrichten einer neuen Sequenz finden Sie in den folgenden Abschnitten:

- Erstellen einer neuen Sequenz
- Ändern von Sequenzinformationen
- Ändern des Start-Timecode für Sequenzen
- Einrichten von Spuren für die neue Sequenz
- Hinzufügen von Schwarzfilm

Erstellen einer neuen Sequenz

So erstellen Sie eine Sequenz:

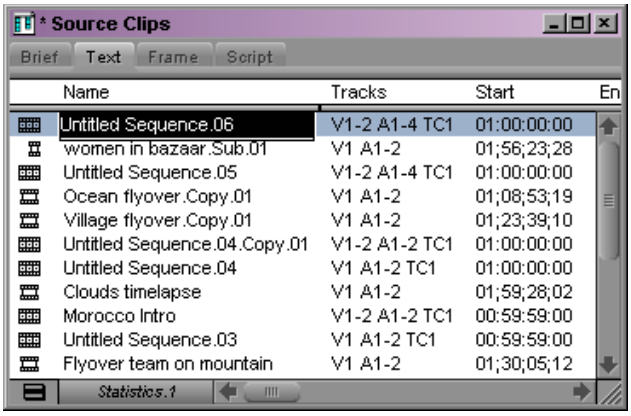
1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Sequence.

   Nun kann einer der folgenden Fälle eintreten:

   - Wenn eine oder mehrere Bins geöffnet sind und Sie auf eine bestimmte Bin geklickt haben, um diese zu aktivieren, wird die neue Sequenz in der Bin angezeigt. Außerdem erscheint sie im Composer-Monitor und in der Timeline. Sie hat den Titel „Untitled Sequence *n*“. Neue Sequenzen werden aufsteigend nummeriert, bis Sie sie umbenennen.
   - Wenn mehrere Bins geöffnet sind, aber keine aktiviert ist, wird das Dialogfeld Select eingeblendet.

2. Wählen Sie die Bin aus, in der die neue Sequenz gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf New Bin, um eine neue Bin zu erstellen und zu öffnen.
3. Klicken Sie auf OK.

   In der Bin, im Composer-Monitor und in der Timeline wird eine unbenannte Sequenz angezeigt.



So benennen Sie die neue Sequenz um:

- Geben Sie einen neuen Namen für die Sequenz ein, während das Feld Name in der Bin noch markiert ist.

Wenn Sie nach dem Erstellen der neuen Sequenz auf einen beliebigen Punkt der Benutzeroberfläche klicken, wird das Feld mit dem Namen der Sequenz deaktiviert. Sie müssen nochmals auf den Sequenznamen klicken, um die Sequenz umzubenennen.

Ändern von Sequenzinformationen

Mit den folgenden optionalen Verfahren können Sie die neue Sequenz umbenennen und mit Hilfe des Befehls Get Sequence Info einen benutzerdefinierten Start-Timecode festlegen.

So benennen Sie eine Sequenz um und stellen einen benutzerdefinierten Timecode ein:

1. Wenn die Sequenz geladen und der Composer-Monitor aktiv ist, wählen Sie im Menü File die Option Get Sequence Info.

   Das Dialogfeld Sequence Info wird eingeblendet.

2. Geben Sie in das Textfeld Name einen neuen Namen ein.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Start-Timecode, und geben Sie anschließend einen neuen Timecode ein.
4. Klicken Sie auf OK.

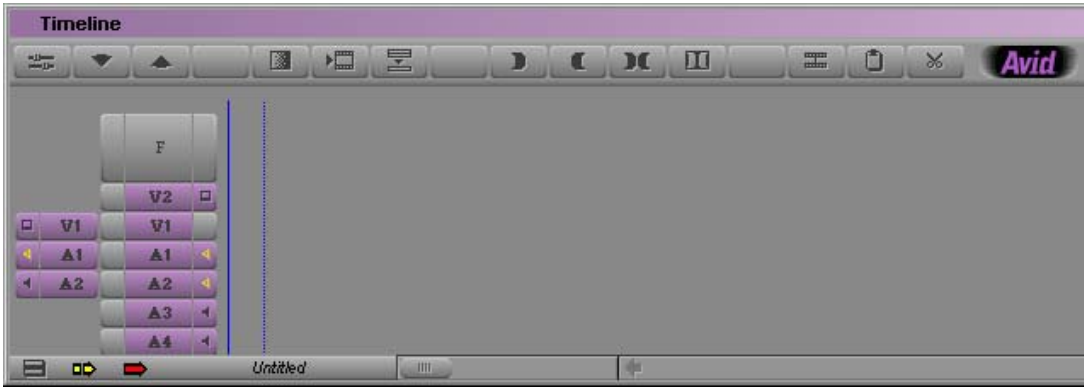
Ändern des Start-Timecode für Sequenzen

So ändern Sie den Start-Timecode einer bereits erstellten Sequenz:

1. Klicken Sie in der Bin auf die Startzeit der Sequenz.
2. Geben Sie einen neuen Timecode ein.

Einrichten von Spuren für die neue Sequenz

Wenn Sie mit Hilfe des Befehls New Sequence eine neue Sequenz erstellen und kein Material in den Player-Popup-Monitor geladen wurde, bleibt die Timeline leer.



So fügen Sie einer Sequenz im Composer-Monitor eine neue Spur hinzu:

- Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Audio Track oder New Video Track.

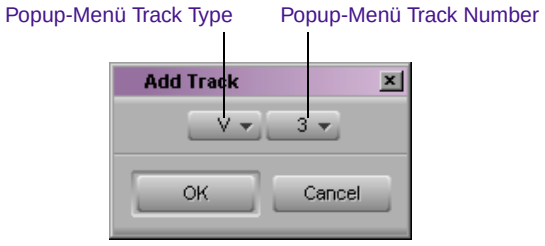
  Die neue Spur erscheint in der Timeline.

Das Avid Xpress DV -System weist jeder neue Spur, die einer Sequenz hinzugefügt wird, eine fortlaufende Nummer zu. Statt die fortlaufende Standardnummerierung zu übernehmen, können Sie die Nummerierung auch selbst bestimmen.

So fügen Sie eine neue Spur hinzu und ändern die Nummerierung:

1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Audio Track oder New Video Track.

   Das Dialogfeld Add Track wird angezeigt.



2. Wenn Sie die Art der Spur wechseln möchten (z.B. von einer neuen Video- zu einer neuen Audiospur), klicken Sie auf das Popup-Menü Track Type, und wählen Sie die gewünschte Option.
3. Wenn Sie eine andere Spurnummer als die vom Dialogfeld angebotene, fortlaufende Standardnummer wählen möchten, klicken Sie auf das Popup-Menü Track Number, und wählen Sie eine andere Nummer. Sie können allerdings nicht die Nummern bereits vorhandener Spuren wählen.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die neue Spur erscheint in der Timeline und im Spurenauswahl-Bedienfeld.

Hinzufügen von Schwarzfilm

Am Anfang einer Sequenz können Sie etwas Schwarzfilm hinzufügen. Ein wenig Schwarzfilm vor der eigentlichen Sequenz kann während der Wiedergabe oder beim Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung nützlich sein. Sie können auch anderen Teilen der Sequenz während des Schneidens jederzeit Schwarzfilm hinzufügen.

Am Ende einer Sequenz kann kein Schwarzfilm hinzugefügt werden.

Zum Hinzufügen von Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) in die Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü Add Filler at Start.
- Klicken Sie in die Timeline, und wählen Sie im Menü Clip die Option Add Filler at Start.

  Der Schwarzfilm erscheint am Anfang der Sequenz in der Timeline.

So legen Sie die Dauer des Schwarzfilms fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

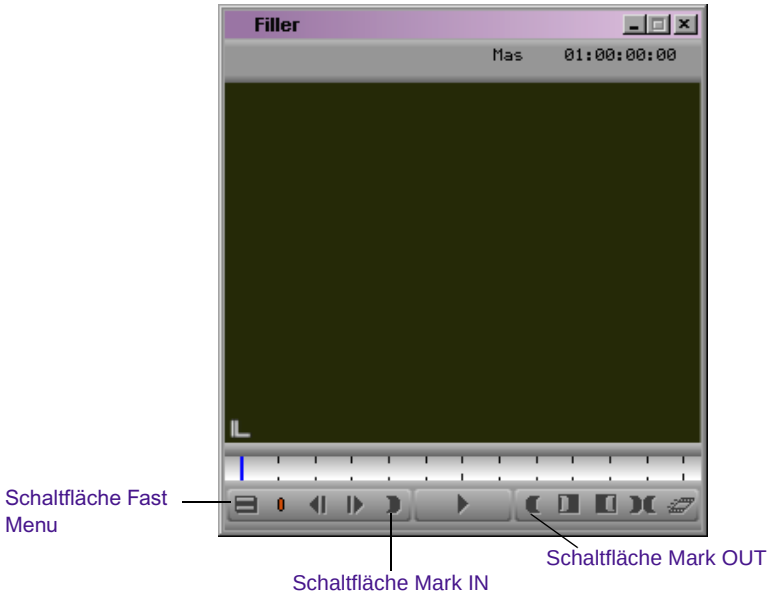
   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit, und geben Sie die Dauer des Schwarzfilms ein, der am Anfang der Sequenz hinzugefügt werden soll.
4. Klicken Sie auf OK.

So fügen Sie Schwarzfilm innerhalb der Sequenz ein:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Load Filler.

   Das System lädt einen zweiminütigen Clip mit Schwarzfilm in einen Player-Popup-Monitor.



2. Bestimmen Sie mit Hilfe der Schaltflächen Mark IN und Mark OUT die gewünschte Länge des Schwarzfilms.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.
4. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Splice-in oder Overwrite, um den Schwarzfilm in die Sequenz einzufügen. Siehe „Tool-Palette“ auf Seite 465.

Schaltfläche Splice-in

Schaltfläche Overwrite

Der erste Schnitt

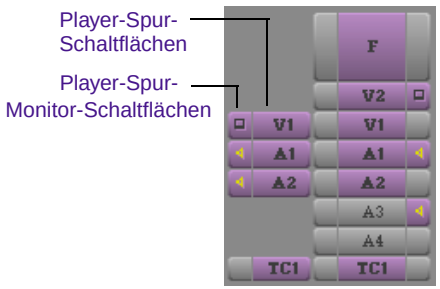
Zum ersten Schnitt gehören folgende Verfahren:

- Schnittbeginn
- Erstellen eines sofortigen Rohschnitts
- Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schnitten
- Überwachen von Audio beim Schneiden

Schnittbeginn

So beginnen Sie mit dem Schneiden:

1. Laden Sie den ersten Clip in einen Player-Popup-Monitor. Wenn Sie nicht bereits IN- und OUT-Marken für den Clip gesetzt oder einen Subclip erstellt haben, sichten Sie den Clip und markieren ihn entsprechend.



2. Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die entsprechenden Schaltflächen, um die für den Schnitt gewünschten Spuren auszuwählen.

   Nur die Spuren, die für den Clip aufgezeichnet wurden, werden in der Timeline als Player-Spuren angezeigt. Weitere Informationen zur Verwendung des Spurenauswahl-Bedienfelds finden Sie unter „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.

   Bei einem Talking Head können Sie beispielsweise die Spuren V1 (Bild) und A2 (Ton) auswählen, wenn die Stimme auf dieser Spur aufgenommen wurde. Sie würden dann Spur A1 deaktivieren, die möglicherweise asynchronen Ton von einem zweiten Mikrofon oder überhaupt keinen Ton enthält.

   Wenn Sie dagegen zunächst eine Musikspur anlegen, würden Sie Spur A1 oder A2 auswählen, je nachdem, wo die Musik aufgezeichnet wurde, und V1 deaktivieren.

Schaltfläche Splice-in

3. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Splice-in, um den Schnitt der Sequenz im Composer-Monitor hinzuzufügen. Siehe „Tool-Palette“ auf Seite 465.

Der Composer-Monitor zeigt das Ende des letzten Bilds des neuen Schnitts. (Um den Clip zu überprüfen, können Sie den Positionszeiger in der Timeline oder in der Positionsleiste unter dem Composer-Monitor ziehen.) In der Timeline wird darüber hinaus eine grafische Anzeige des Schnitts erstellt.

Bildschirmdarstellung des ersten Schnitts in einer Sequenz

Durch den Schnitt erzeugte Timeline

Erstellen eines sofortigen Rohschnitts

Als Alternative zum Erstellen einer neuen Sequenz durch das Schneiden von einzelnen Clips können Sie rasch einen Rohschnitt erstellen, indem Sie in der Bildansicht mehrere Clips direkt in der Bin auswählen und laden und diese anschließend in die Timeline ziehen.

So erstellen Sie einen Rohschnitt aus einer Bin:

Wenn Sie einen präziseren Rohschnitt erstellen möchten, wählen und markieren Sie die Clips vorab in der Bin. Siehe „Setzen von IN- und OUT-Marken“ auf Seite 460.

1. Klicken Sie in der Bildansicht auf die Registerkarte Frame.
2. Sortieren Sie die Clips in der Bin in der Reihenfolge, in der sie in der Sequenz erscheinen sollen.
3. Wählen Sie die Spuren für den Schnitt.

Wenn keine Clips bzw. Sequenzen im Composer-Monitor geladen sind, enthält die Timeline keine Funktionen.

4. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips auszuwählen.
   - Markieren Sie die Clips mit dem Lasso, indem Sie dieses von links oben nach rechts unten aufziehen. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.
   - Wählen Sie Select All im Menü Edit, wenn sich keine weiteren Clips in der Bin befinden.
5. Ziehen Sie die markierten Clips in die Timeline, um die Clips an der gewünschten Stelle einzufügen.

   Die eingefügten Clips werden in der Reihenfolge, in der sie in der Bin aufgeführt waren, zu einer neue Sequenz zusammengefügt.

Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schnitten

Sie können bis zu 32 der im Menü Edit aufgelisteten Aktionen rückgängig machen oder wiederholen.

So machen Sie lediglich den letzten Schnitt bzw. die letzte Funktion rückgängig:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo.

So wiederholen Sie lediglich den letzten Schnitt bzw. die letzte Funktion:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Redo.

Überwachen von Audio beim Schneiden

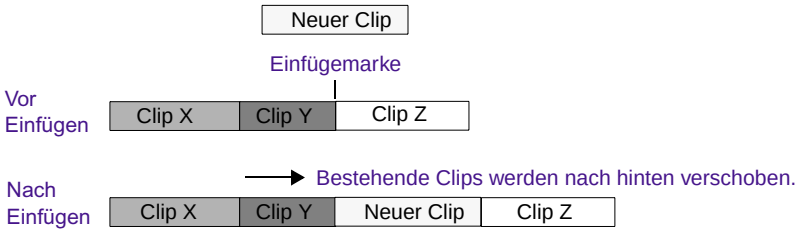
Mit dem Audio-Tool können Sie Audiopegel während des Schneidens überwachen. Wenn Sie bei aktivem Audio-Tool Material abspielen, das Audio enthält, werden die Pegel im Audio-Tool angezeigt. Weitere Informationen zum Audio-Tool finden Sie unter „Audio-Tool“ auf Seite 241.

Einfügen zusätzlicher Clips in die Sequenz

Die wichtigsten Schnittfunktionen sind *Splice-in* und *Overwrite*. In den meisten Fällen führen Sie Dreipunktschnitte durch, in denen Sie drei Markierungen festlegen: zwei im Zuspielmaterial und eine in der Sequenz oder umgekehrt. Die vierte Marke wird automatisch bestimmt. Wie die Marken gesetzt werden, hängt von der Art des gewünschten Schnitts ab.

Durchführen eines Splice-in-Schnitts

Durch einen Splice-in-Schnitt wird Material aus dem Player-Popup-Monitor in die Sequenz eingefügt, ohne dass das bereits in der Sequenz enthaltene Material ersetzt wird. In der Sequenz vorhandenes Material wird hinter das neue Material verschoben, wodurch sich die Gesamtdauer der Sequenz verlängert.



So führen Sie einen Schnitt mit Splice-in durch:

1. Doppelklicken Sie auf einen Clip, um den Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Setzen Sie eine IN-Marke.

Mark IN-Schaltfläche

3. Setzen Sie eine OUT-Marke.

Mark OUT-Schaltfläche

4. Setzen Sie wie folgt eine IN-Marke in der Sequenz:
   a. Bewegen Sie den Positionszeiger in der Timeline oder in der Positionsleiste des Composer-Monitors an die Stelle, an der Sie den Clip in die Sequenz einfügen möchten.
   b. Klicken Sie auf Mark IN, oder drücken Sie die Mark-IN-Taste auf der Tastatur.

Wenn Sie keine IN-Marke setzen, wird der neue Clip an der Stelle in die Sequenz eingefügt, an der sich der Positionszeiger befindet.

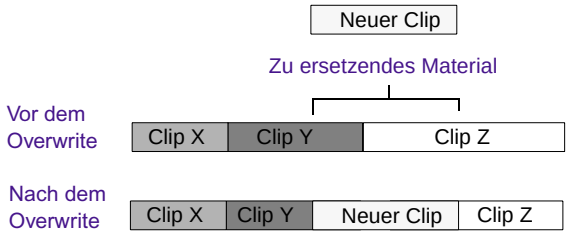
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.

6. Klicken Sie auf die gelbe Schaltfläche Splice-in, um den Schnitt fertig zu stellen.

Durchführen eines Overwrite-Schnitts

Bei dieser Technik wird ein Teil der Sequenz mit dem Material überschrieben, das Sie im Player-Popup-Monitor auswählen. Im Gegensatz zum Splice-in-Schnitt wird beim Overwrite-Schnitt vorhandenes Material ersetzt, so dass die Sequenz nicht verlängert wird.



So führen Sie einen Overwrite-Schnitt durch:

1. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor entweder eine IN- oder eine OUT-Marke (nicht beide), um entweder den Anfang oder das Ende des Clips anzuzeigen, den Sie verwenden möchten.
2. Setzen Sie im Composer-Monitor sowohl die IN- als auch die OUT-Marke, um das Material in der Sequenz auszuwählen, das Sie überschreiben möchten. Sie können auch eine OUT-Marke setzen und den Positionszeiger in der Timeline oder in der Positionsleiste zur IN-Marke verschieben.

Schaltfläche Overwrite

3. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die rote Schaltfläche Overwrite, um den Schnitt fertig zu stellen.

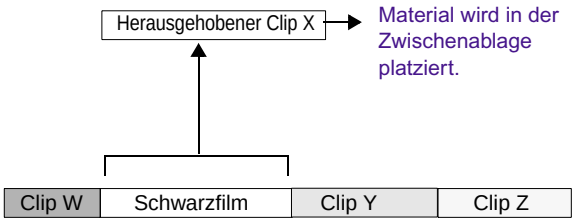
Herausheben, Herausschneiden und Kopieren von Material

Extract/Splice-in und Lift/Overwrite sind Funktionen des Segmentmodus, die Sie auch zum Entfernen und Neuplatzieren von Segmenten verwenden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Schnitte im Segmentmodus“ auf Seite 537.

Mit den Funktionen *Lift, Extract* und *Copy* können Sie Material schnell aus einer Sequenz entfernen oder neu platzieren. Sie können beispielsweise einen Clip vom Ende Ihrer Sequenz an den Anfang verschieben oder das Material ganz aus der Sequenz entfernen. Durch Herausheben, Herausschneiden und Kopieren wird das entfernte Material in der Zwischenablage platziert. Sie können es dann an einer beliebigen Stelle in derselben Sequenz oder in eine andere Sequenz einfügen.

Herausheben von Material

Mit der Funktion Lift wird das ausgewählte Material aus einer Spur in der Sequenz entfernt. Die dadurch entstandene Lücke wird mit Schwarzfilm oder Stille gefüllt. Sie können diese Lücke zu einem späteren Zeitpunkt verschieben oder mit anderem Filmmaterial füllen. Wenn Sie Material herausheben, bleibt die Gesamtlänge der Spur (oder Sequenz) unverändert.



So heben Sie Material heraus:

1. Setzen Sie in der Sequenz am Anfangs- und Endpunkt des Materials, das Sie herausheben möchten, eine IN- und eine OUT-Marke.
2. Wählen Sie die Spuren, die das Material enthalten.

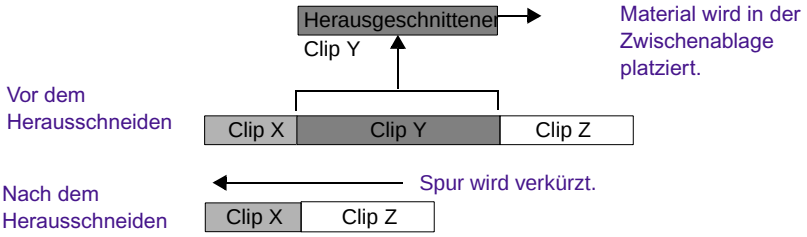
   Diese Funktion kann nur auf ausgewählten Spuren durchgeführt werden. Siehe „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.

Lift-Schaltfläche

3. Klicken Sie in der Timeline auf Lift, um den Schnitt fertig zu stellen.

Herausschneiden von Material

Mit der Funktion Extract wird das ausgewählte Material aus einer Spur in der Sequenz entfernt. Die dadurch entstehende Lücke wird geschlossen. Folglich wird die Länge der Spur oder Sequenz durch das Herausschneiden von Material reduziert.



So schneiden Sie Material heraus:

1. Setzen Sie in der Sequenz am Anfangs- und Endpunkt des Materials, das Sie herausschneiden möchten, eine IN- bzw. OUT-Marke.

   Wählen Sie die Spuren, die das Material enthalten.

   Diese Funktion kann nur auf ausgewählten Spuren durchgeführt werden. Siehe „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.

Extract-Schaltfläche

2. Klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Extract, um den Schnitt fertig zu stellen.

Kopieren von Material

Mit der Funktion Copy to Clipboard wird das ausgewählte Material in der Sequenz dupliziert, wobei das Material nicht verändert wird. Wenn Sie Material kopieren, bleibt die Sequenz davon unberührt. Sie können das Material dann an einer beliebigen Stelle in derselben Sequenz oder auch in eine andere Sequenz einfügen.

So kopieren Sie Material in die Zwischenablage:

1. Setzen Sie in der Sequenz am Anfangs- und Endpunkt des Materials, das Sie kopieren möchten, eine IN- bzw. OUT-Marke.
2. Wählen Sie die Spuren, die das Material enthalten.

   Diese Funktion kann nur auf ausgewählten Spuren durchgeführt werden. Siehe „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.
3. Wählen Sie im Menü Tools die Option Command Palette, und klicken Sie auf die Registerkarte Edit.

Copy to Clipboard-Schaltfläche

4. Klicken Sie auf Copy to Clipboard.

   Das System kopiert das ausgewählte Material in die Zwischenablage und lässt die Sequenz unberührt.

Zwischenablage

Die Zwischenablage von Avid Xpress DV ist ein Tool zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen, das den speziellen Anforderungen der Schnittumgebung angepasst ist.

Kopieren einer Sequenz in die Zwischenablage

So kopieren Sie einen markierten Abschnitt einer Sequenz in die Zwischenablage:

- Klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf Lift oder Extract oder auf der Registerkarte Edit der Command-Palette auf Copy to Clipboard.

Sie können diese Schaltflächen auch Schaltflächen in der Tool-Palette oder Tasten in der Keyboard-Palette zuweisen. Siehe „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.

Die Funktion Copy to Clipboard ist nützlich für das Verschieben oder Wiederholen von Material in einer Sequenz (das Verschieben mehrerer Segmente im Segmentmodus ist dabei nicht nötig) sowie für das Neuerstellen des Abschnitts an anderer Stelle. Folgende Berechnungen sind u.a. möglich:

- Kopieren eines Teils einer Sequenz, um ihn in eine andere Sequenz einzufügen
- Isolieren und Kopieren eines Teils einer Audiospur, um Musikschleifen herzustellen oder Soundeffekte zu wiederholen
- Kopieren von Grafikelementen, um sie an anderen Positionen in einem Formatschnitt zu wiederholen

Wiederherstellen von Material aus der Zwischenablage

Die Zwischenablage bietet einen schnellen Zugriff auf herausgehobene oder herausgeschnittene Segmente. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie nach dem Entfernen des Materials bereits mehrere Schnitte durchgeführt haben. Wenn Sie dagegen das Material mit Hilfe der Funktion Undo wiederherstellen, werden gleichzeitig auch alle zwischenzeitlich durchgeführten Schnitte entfernt. Die Zwischenablage hat den Vorteil, dass Sie auf das Material zugreifen können, ohne dass diese Schnitte dadurch gelöscht werden.

So stellen Sie Material aus der Zwischenablage wieder her:

1. Öffnen Sie die Zwischenablage als Player-Popup-Monitor, indem Sie im Menü Tools die Option Clipboard Monitor wählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Clip, um das ganze Segment zu markieren.

Schaltfläche Mark Clip

3. Suchen Sie die IN-Marke in der Sequenz, aus der das Segment entfernt wurde. Verschieben Sie den Positionszeiger an diese Stelle, oder setzen Sie eine IN-Marke.
4. Führen Sie einen Splice-in- oder Overwrite-Schnitt aus, um das Material wieder in die Sequenz einzufügen.

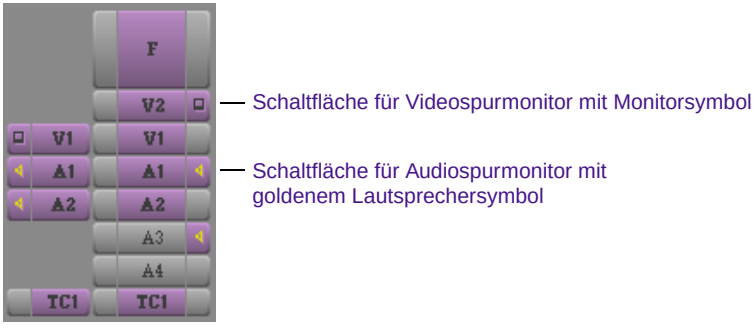
Wiedergabe der neuen Sequenz

Sie können jederzeit eine Sequenz abspielen und im Composer-Monitor ansehen.

Abspielen einer Sequenz

So spielen Sie eine Sequenz ab:

1. Vergewissern Sie sich, dass das Symbol Video Track Monitor auf der obersten Videospur platziert ist, damit alle Videospuren und Effekte während der Wiedergabe angezeigt werden.



2. Vergewissern Sie sich, dass die Schaltfläche Audio Track Monitor für die Audiospur aktiviert ist, um ein einwandfreies Abspielen aller Audiospuren zu ermöglichen.
3. Wechseln Sie im Composer-Monitor oder in der Timeline zum Sequenzanfang, indem Sie auf die linke Seite der Positionsleiste klicken, um den Positionszeiger an den Anfang zu rücken, oder drücken Sie die Pos1-Taste der Tastatur.
4. Verwenden Sie den Positionszeiger, die Schaltflächen oder die Tastatur, um das Material, das Sie im Composer-Monitor ansehen, abzuspielen oder zu durchlaufen.

Starten einer Abspielschleife

Sie können Ihre Sequenz in einer Endlosschleife abspielen, indem Sie den Befehl Play IN to OUT mit der Alt-Taste (Windows) oder der Control-Taste (Macintosh) verlängern. Sie müssen in der Sequenz In- und OUT-Marken setzen, um den Bereich der Abspielschleife zu bestimmen.

Dieses Verfahren kann auch zum Isolieren und zur kontinuierlichen Wiedergabe kleiner Teile der Sequenz während eines schwierigen Schnitts verwendet werden.

So starten Sie eine Abspielschleife:

1. Setzen Sie in der Sequenz IN- und OUT-Marken. Für die Wiedergabe der ganzen Sequenz müssen Sie die IN-Marke an den Anfang und die OUT-Marke an das Ende setzen.
2. Drücken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Control-Taste (Macintosh) die Taste Play IN to OUT.

Die Abspielschleife startet und läuft, bis Sie die Leertaste auf der Tastatur drücken oder mit der Maus auf eine beliebige Stelle klicken.

Verbessern der Wiedergabequalität

Während der weiteren Bearbeitung kann sich die Wiedergabequalität verschlechtern, da die Sequenz länger wird und die Anzahl der Ebenen zunimmt. Dieser Fall kann eintreten, wenn für die Wiedergabe langer und komplexer Sequenzen viel Arbeitsspeicher belegt wird. Sie können die Wiedergabequalität folgendermaßen verbessern:

- Überprüfen Sie im Memory-Fenster die Anzahl der für Ihr Projekt verwendeten Medienobjekte (siehe „Anzeigen des Arbeitsspeichers“ auf Seite 119). Ist diese Anzahl groß (z.B. mehr als 50000 Objekte in einem System mit 32 MB RAM), haben Sie folgende Möglichkeiten, sie zu reduzieren:
  - Schließen Sie die Bins, die Sie nicht verwenden.
  - Reduzieren Sie die Anzahl der Clips in den geöffneten Bins.

- Melden Sie die Laufwerke ab, die Sie momentan nicht benötigen. Siehe „An- und Abmelden von Laufwerken“ auf Seite 71. Sie können die Laufwerke jederzeit wieder anmelden, indem Sie im Menü File den Befehl Mount All auswählen.

- Starten Sie den Computer einmal am Tag neu, um den Speicher zu aktualisieren.
- Wenn möglich, teilen Sie die Sequenz in zwei oder mehrere Segmente.

Fortsetzen des Schneidens

Wenn Sie einen Rohschnitt fertig gestellt haben, können Sie die Sequenz feinabstimmen:

Funktion	Siehe
Bearbeitungsmethoden in der Timeline und im Segmentmodus	Kapitel 14
Ausführen bildgenauer Anpassungen für Ihre Schnitte im Trimmmodus	Kapitel 15
Schneiden mit Audio oder Mischen von Audiospuren als Vorbereitung für die Wiedergabe oder Ausgabe	Kapitel 16
Hinzufügen von Effekten zu Sequenzen	Das *Avid Xpress DV Handbuch Effekte* oder die Hilfe
Schneiden mit synchronen Spuren	Kapitel 17
Ausgeben der fertigen Sequenz	Kapitel 18

Kapitel 14

Timeline

Das Avid Xpress DV-System stellt jeden Schnitt und Effekt in einer grafischen Timeline dar, um Sie bei der Suche nach und der Bearbeitung von Elementen in der Sequenz zu unterstützen. Zusätzlich verfügt die Timeline über eigene Bearbeitungs-Tools, mit denen Sie Schnitte und Übergänge über mehrere Spuren hinweg erstellen oder überarbeiten können.

Die Audio- und Videospuren in der Timeline werden im Composer-Monitor wiedergegeben. Sie können Ihre Sequenz immer wieder bearbeiten und die Änderungen im Composer-Monitor überprüfen, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Diese Funktionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- Anpassen der Timeline-Ansichten
- Navigieren in der Timeline
- Schneiden in der Timeline
- Drucken der Timeline

Anpassen der Timeline-Ansichten

Sie können die Timeline anpassen, um verschiedene Informationen über eine Sequenz und die darin enthaltenen Clips und Übergänge anzuzeigen. Sie können die Anzeige über das Timeline-Schnellmenü und die Timeline-Einstellungen ändern.

Sie können z.B. folgende Anpassungen vornehmen:

- **Visual detail:** Wenn Sie ausführlichere Informationen zu Clips anzeigen möchten, die Sie gerade bearbeiten, können Sie die Videospuren vergrößern und Clipnamen und -längen sowie die Namen des Zuspielmaterials und der Medien anzeigen.
- **Audio detail:** Bei anspruchsvollen Arbeiten mit mehreren Audiospuren oder der Feinabstimmung komplizierter Audioschnitte können Sie die Audiospuren vergrößern, um Waveform-Plots und Audiopegel einzublenden.
- **Zuordnung von Schaltflächen:** Sie können Schaltflächen in der oberen Symbolleiste der Timeline zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Die obere Timeline-Symbolleiste“ auf Seite 467.

Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen

Mit Hilfe der Optionen unter Timeline Settings können Sie die Timeline anpassen.

So greifen Sie auf die Timeline-Einstellungen zu:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

In Tabelle 31 und Tabelle 32 werden die Timeline-Einstellungsoptionen beschrieben

Tabelle 31 Optionen für Timeline-Einstellungen (Registerkarte Display)

Option	Beschreibung
Show Toolbar	Anzeigen der Timeline-Symbolleiste
Show Marked Region	Markieren des Bereichs von der IN- bis zur OUT-Marke
Show Marked Waveforms	Anzeigen von Waveforms zwischen einer IN- und OUT-Marke anstatt über die gesamte Komposition
Highlight Suggested Render Areas After Playback	Mit dieser Option können Sie dünne farbige Linien in der Timecode-Spur der Timeline anzeigen. Diese dünnen farbigen Linien zeigen Informationen zu den Echtzeit-Effekten in der Sequenz an. Weitere Informationen finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* oder in der Hilfe.

Tabelle 32 Timeline-Optionen der Registerkarte Edit

Option	Beschreibung
Start Filler Duration	Geben Sie an, wie viel Schwarzfilm standardmäßig eingefügt werden soll, wenn Sie im Menü Clip den Befehl Add Filler at Start auswählen.
Find Flash Frames Shorter Than *n* frames	Geben Sie die maximale Anzahl an Flash-Bildern an, die das System suchen soll. Der Standardwert ist 10, wodurch das System angewiesen wird, Clips mit 9 Bildern oder weniger zu suchen. Siehe „Suchen nach Flash-Bildern“ auf Seite 532.
Auto-Patching	Wenn diese Option aktiviert ist, ordnet das System die aktivierten Player-Spuren automatisch den in der Timeline-Sequenz aktivierten Spuren zu.

Tabelle 32 Timeline-Optionen der Registerkarte Edit (Forts.)

Option	Beschreibung
Auto-Monitoring	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die zugeordnete Spur überwacht. Dies ist die Standardeinstellung.
Segment Drag Sync Locks	Wenn Sie diese Option auswählen und die Synchronsperre aktiviert ist, können Sie Segmente in der Timeline verschieben und dabei Audio und Video synchron halten. Nachdem Sie ein Segment in der Timeline verschoben haben, wird durch diese Option die Synchronität aufrechterhalten, indem an der Position, von der aus das Segment verschoben wurde, sowie an der Position auf allen anderen synchrongesperrten Spuren, die der neuen Position des verschobenen Segments entspricht, Schwarzfilm hinzugefügt wird. Sie können entweder einen Audio- oder einen Videoclip verschieben.
Dupe Detection Handles	Geben Sie die Größe der Handles, die für die Dupe-Überprüfung verwendet werden sollen, in Bildern an. Die angegebene Bildzahl wird vor der Prüfung auf Überlappung am Anfang und Ende jedes Clips hinzugefügt. Die Handles werden nur für interne Berechnungen verwendet. Dupe Detection ist nur in Verbindung mit dem PowerPack-Paket verfügbar. Siehe „PowerPack“ auf Seite 707.

Timeline-Schnellmenü

Sie können die Timeline mit Hilfe der Optionen im Timeline-Schnellmenüs anpassen.

So wählen Sie im Timeline-Schnellmenü eine Option aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und durchlaufen Sie das Menü, um eine Option zu aktivieren oder zu deaktivieren. Die aktivierten Optionen sind durch ein Häkchen gekennzeichnet.

Tabelle 33 zeigt die Optionen im Timeline-Schnellmenü.

Tabelle 33 Optionen im Timeline-Schnellmenü

Option	Unteroption	Beschreibung
Default Setup		Setzt die Anzeige der Timeline auf die Standardeinstellung zurück.
Clip Frames		Zeigt das erste Bild eines Clips in der Timeline an.
Clip Names		Schaltet die Anzeige von Clipnamen in der Timeline ein und aus.
Clip Durations		Schaltet die Anzeige der Cliplänge (Dauer) in der Timeline ein und aus.
Source Names		Schaltet die Anzeige der Namen des Zuspielmaterials in der Timeline ein und aus.
Media Names		Schaltet die Anzeige der Namen der Originalmediendateien in der Timeline ein und aus.

Tabelle 33 Optionen im Timeline-Schnellmenü (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Dupe Detection		Verbessert die Anzeige der Dupe-Farbkodierung der V1-Spur. Dupe Detection ist nur in Verbindung mit dem PowerPack-Paket verfügbar. Siehe „PowerPack“ auf Seite 707.
Render Ranges		Kennzeichnet ungerenderte oder teilweise gerenderte Effekte. Siehe „Anpassen der Renderbereichsanzeige“ im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* und der Hilfe.
	None	Schaltet die Renderbereichsanzeige aus.
	Teilweise	Markiert den nicht gerenderten Teil von teilweise gerenderten Effekten mit einer roten Linie (ganz ungerenderte Effekte werden nicht markiert).
	All	Zeigt eine rote Linie in dem Teil von teilweise gerenderten Effekten an, der gegenwärtig nicht gerendert ist, und in allen vollständig ungerenderten Effekten.
Audio Clip Gain		Zeigt Informationen zu Audio Clip Gain an Siehe „Automation Gain- und System Clip Gain-Werte“ auf Seite 598.
Audio Auto Gain		Zeigt Informationen zu Audio Automation Clip Gain an Siehe „Automation Gain- und System Clip Gain-Werte“ auf Seite 598.
Sample Plot		Schaltet die Anzeige der Sample-Darstellungen für die Audiospuren in der Timeline ein und aus. Diese ist besser sichtbar, wenn Sie die Audiospur in der Timeline erweitern..
Clip Color		Zeigt die den Clips zugewiesenen Lokal-, Ausgangs- und Offline-Farben an.

Tabelle 33 Optionen im Timeline-Schnellmenü (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Offline	Wenn Sie diese Option auswählen, werden alle Clips, deren Mediendateien offline sind, in der Timeline rot markiert.
Track Color		Blendet eine Farbpalette ein, auf der Sie eine Farbe für die Spuren auswählen können, die in der Timeline angezeigt werden.

Weitere Verfahren zur Anpassung der Timeline

Im Avid Xpress DV-System können Sie die Größe der Timeline-Spuren sowie die Farben der Spuren und des Hintergrunds verändern. Zu den Verfahren gehören:

- Vergrößern und Verkleinern von Spuren
- Ändern der Farbe von Spuren in der Timeline

Vergrößern und Verkleinern von Spuren

Sie können die Höhe einer oder mehrerer Spuren vergrößern bzw. verkleinern, um die Ansicht zu verbessern und mehr Informationen auf den Spuren anzuzeigen. Mit dieser Funktion können Sie:

- alle Spuren vergrößern, um Waveform-Plots u.Ä. auf mehreren Spuren anzuzeigen
- alle Spuren in einer Sequenz mit mehreren Ebenen verkleinert anzeigen und anschließend wieder vergrößern

So vergrößern bzw. verkleinern Sie die Höhe ausgewählter Spuren:

1. Wählen Sie die Spuren in der Timeline, deren Größe Sie verändern möchten. Siehe „Auswählen von Spuren“ auf Seite 519.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Edit entweder Enlarge Track oder Reduce Track.
   - Drücken Sie Strg+L (Windows) oder ⌘+L (Macintosh), um die Spur zu vergrößern. Drücken Sie Strg+K (Windows) oder ⌘+K (Macintosh), um die Spur zu verkleinern.
   - Bewegen Sie den Cursor über dem Spurenauswahl-Bedienfeld, bis er sich in einen von einem Pfeil mit zwei Spitzen durchkreuzten Balken verwandelt. Ziehen Sie den Rand nach oben oder nach unten, um die Spur breiter oder schmaler zu machen. Diese Methode kann jeweils nur für eine ausgewählte Spur angewendet werden.

Ändern der Farbe von Spuren in der Timeline

So ändern Sie die Farbe ausgewählter Spuren in der Timeline:

1. Klicken Sie auf die Timeline, um sie zu aktivieren.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Track Color.
3. Wählen Sie für die Spuren eine Farbe in der Farbpalette aus.

Wenn Sie eine benutzerdefinierte Farbe festlegen möchten, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie diese Schritte durchführen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, während sich der Zeiger noch in der Farbpalette befindet, wird das Windows-Farbdialogfeld bzw. der Macintosh Color Picker angezeigt.

Speichern einer benutzerdefinierten Timeline-Ansicht

Nachdem Sie die Timeline angepasst haben, können Sie die Ansicht speichern und darauf zugreifen, während Sie zwischen Projekten und Arbeitsbereichen wechseln.

So speichern Sie eine benutzerdefinierte Timeline-Ansicht:

1. Klicken Sie am unteren Rand der Timeline auf die Schaltfläche View Menu.

   Wurde die Ansicht noch nicht gespeichert, trägt die Schaltfläche die Beschriftung Untitled.

2. Wählen Sie im Popup-Menü die Option Save As.

   Das Dialogfeld View Name erscheint.

3. Geben Sie einen Namen für die Timeline-Ansicht ein.

4. Klicken Sie auf OK.

Ersetzen einer Timeline-Ansicht

Falls Ihre gespeicherten Ansichten zu umfangreich werden und Sie manche nicht mehr verwenden, können Sie diese ersetzen.

So ersetzen Sie gespeicherte Ansichten:

1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf die Schaltfläche View Menu klicken, um die Liste mit gespeicherten Ansichtsnamen anzuzeigen, denen das Wort Replace vorangestellt ist.

2. Wählen Sie aus der Liste den gespeicherten Ansichtsnamen aus, den Sie ersetzen möchten.

   Die aktuelle Timeline-Ansicht wird auf den ausgewählten Namen angewendet. Dieser Name wird in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster angezeigt. Sie können den Ansichtsnamen in der Scroll-Liste Settings ändern.

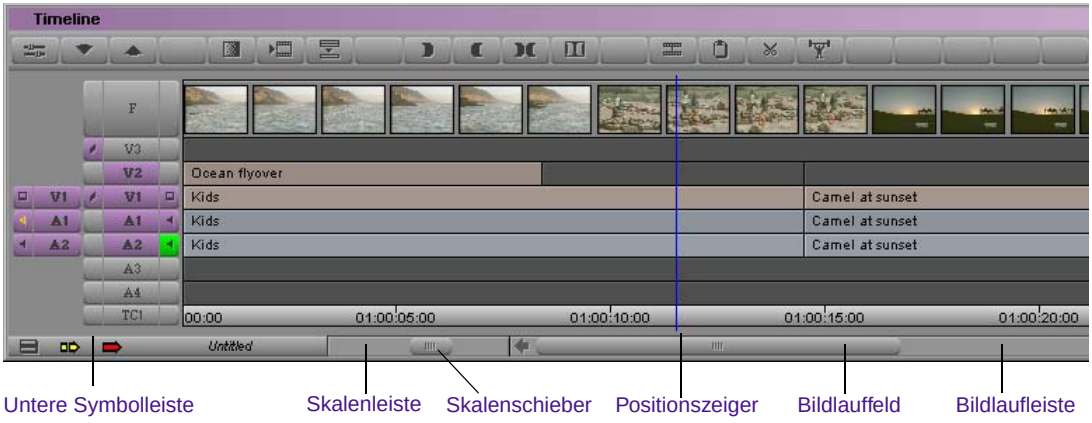
Wiederherstellen der Timeline-Standardansicht

So stellen Sie die Standardansicht in der Timeline wieder her:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Default Setup.

Navigieren in der Timeline

Die Timeline enthält in der unteren Symbolleiste verschiedene Bedienelemente zum schnellen Durchlaufen einer Sequenz und zum Verändern der Detailansicht bei der Bearbeitung. Sie können den Positionszeiger, die Timeline-Skalenleiste oder die Timeline-Bildlaufleiste zur Navigation in der Timeline verwenden. Ausgewählte Abschnitte der Sequenz sind in der Timeline markiert.



Positionszeiger

Der Positionszeiger in der Timeline markiert Ihre augenblickliche Position in der Sequenz. Seine aktuelle Position bestimmt die Funktion der Befehle. Beim Verschieben des Positionszeigers in der Timeline bewegt sich gleichzeitig auch der kleinere Positionszeiger im Composer-Monitor.

Timeline-Bildlaufleiste

Die Timeline-Bildlaufleiste wird unten in der Timeline rechts neben der Timeline-Symbolleiste eingeblendet.

Die Bildlaufleiste der Timeline verhält sich genau wie alle anderen Bildlaufleisten. Sie können die Position in der Timeline durch Ziehen des Bildlauffelds oder durch Klicken auf den Rechts- oder Linkspfeil verändern.

Detailansicht in der Timeline

Die Skalenleiste vergrößert und verkleinert den Bereich der Timeline um den Positionszeiger herum. Auf diese Weise können Sie entweder auf einen bestimmten Ausschnitt einzoomen, um diesen genauer zu betrachten, oder auszoomen, um die gesamte Sequenz anzuzeigen. Diese Funktion ist besonders bei langen Sequenzen mit vielen Schnitten praktisch.

So zoomen Sie auf einen Abschnitt in der Timeline ein und schalten wieder zur Originalansicht zurück:

1. Klicken Sie auf den Skalenschieber, und ziehen Sie ihn nach rechts.

   Sie sehen Folgendes:

   - Die Timeline wird horizontal erweitert.
   - Die Timeline-Spur zeigt jetzt mehr Details.
   - Der Positionszeiger teilt sich in eine durchgezogene blaue Linie und eine gestrichelte blaue Linie (oder „Schatten“), die den Anfang und das Ende des aktuellen Bilds anzeigen.

2. Klicken Sie auf den Skalenschieber, und ziehen Sie ihn wieder nach links.

   Die Timeline schrumpft auf ihre ursprüngliche Größe.

Steuern der Bewegung in der Timeline

Während Sie in der Timeline arbeiten, können Sie die Bewegung des Positionszeigers mit Hilfe der Strg- und der Alt-Taste (Windows) bzw. der ⌘ und der Alt-Taste (Macintosh) steuern.

So springen Sie zum Anfang von Übergängen, wenn Sie sich durch die Timeline-Sequenz bewegen:

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘-Taste (Macintosh) gedrückt, während Sie den Positionszeiger ziehen.

So springen Sie zum Ende von Übergängen:

- Drücken Sie Strg+Alt (Windows) bzw. ⌘+Alt-Taste (Macintosh), während Sie den Positionszeiger ziehen.

So bewegen Sie sich Bild für Bild weiter:

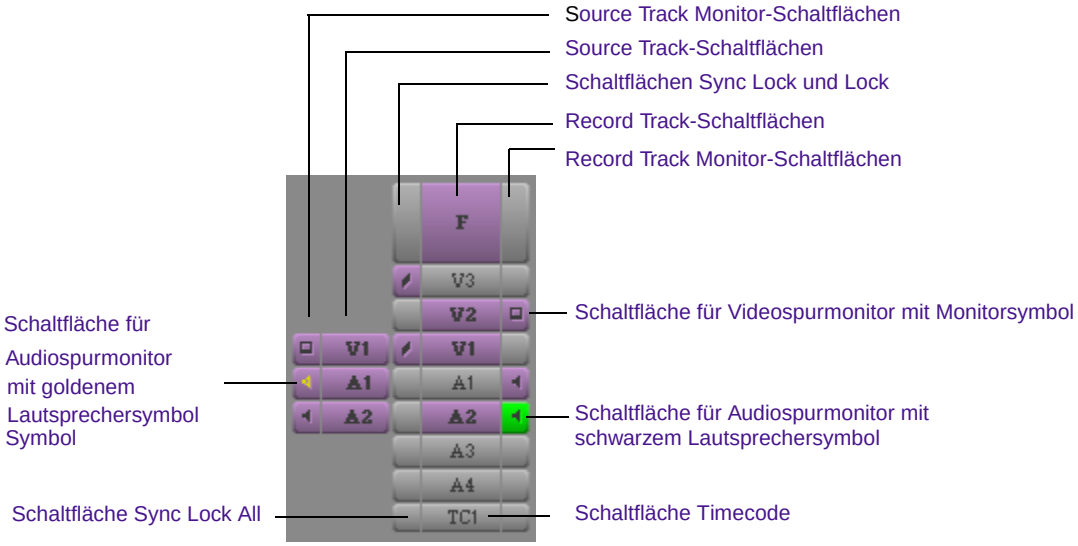
- Drücken Sie die Alt-Taste, während Sie den Positionszeiger ziehen.

Spurenauswahl-Bedienfeld

Sie müssen im Verlauf des Projekts gegebenenfalls weitere Audio- und Videospuren einfügen und bearbeiten. Mehrere Videospuren sind hauptsächlich zum Arbeiten mit Effekten erforderlich. Mit dem Avid Xpress DV-System können Sie bis zu acht Video- und acht Audiospuren bearbeiten.

Wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten, können Sie die Spuren mit dem Spurenauswahl-Bedienfeld auswählen, manipulieren, löschen, sperren, zuordnen und überwachen. Sie können mehrere Spuren dazu verwenden, Audioeffekte und Ton übereinander zu legen oder Videotitel und andere Effekte einzufügen.

Mehrere Videospuren werden nicht grundsätzlich gleichzeitig abgespielt. Sie müssen zunächst einen Effekt anwenden, der die Ebenen miteinander verbindet. Mehrere Audiospuren werden jedoch sofort wiedergegeben, sofern sie korrekt überwacht werden.



Auf der **Player-Seite** des Bedienfelds werden nur die für den aktuell geladenen Clip verfügbaren Spuren angezeigt. Wenn für einen Clip aufgezeichnetes Audio nur für Spur A1 vorliegt, wird Spur A2 hier nicht angezeigt.

Die **Recorder-Seite** des Bedienfelds zeigt nur die aktuell für die Sequenz verwendeten Spuren an. Wenn Sie jedoch Zuspielmaterial schneiden, bei dem eine Spur ausgewählt ist, die bisher auf der Recorder-Seite noch nicht existiert, erscheint die Spur dort nach dem Schneiden.

Auswählen von Spuren

Beim Auswählen von Spuren sowohl auf der Recorder- als auch auf der Player-Seite des Spurenauswahl-Bedienfelds sollten Sie Folgendes beachten:

- Auf der Player-Seite ausgewählte Spuren können direkt in die Sequenz eingearbeitet werden, vorausgesetzt, Sie haben parallele Spuren auf der Recorder-Seite ausgewählt.
- Nicht ausgewählte Spuren auf der Player-Seite können nicht in die Sequenz geschnitten werden, unabhängig davon, welche Spuren auf der Recorder-Seite ausgewählt sind.

- Nicht ausgewählte Spuren auf der Recorder-Seite können nicht in die Sequenz geschnitten werden, unabhängig davon, welche Spuren auf der Player-Seite ausgewählt sind.

Zum Auswählen von Spuren gibt es fünf Methoden:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Track einer beliebigen inaktiven Spur, um diese auszuwählen. (Um die Auswahl der Spur aufzuheben, klicken Sie auf die Schaltfläche Track der aktiven Spur.)
- Ziehen Sie ein Lasso um mehrere Spuren, um diese gleichzeitig auszuwählen. Siehe „Markieren von Objekten mit dem Lasso“ auf Seite 329.
- Wählen Sie bei aktivem Timeline-Fenster im Menü Edit den Befehl Select All Tracks, um sämtliche Spuren auf der Player- und der Recorder-Seite auszuwählen.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Cycle Picture/Sound, die sich auf der Registerkarte Edit der Command-Palette befindet, um zwischen ausgewählten Videospuren, Audiospuren und allen Spuren zu wechseln.
- Klicken Sie auf die Schaltflächen V und A in der Registerkarte Edit der Command-Palette.

Angenommen, Sie wählen die Player- und Recorder-Spuren für V1, A1 und A2, um Bild und Ton aus dem Zuspielclip in die Sequenz zu schneiden. Wählen Sie in diesem Fall lediglich die Player- und die Recorder-Spur V1, um das Bild ohne Ton zu schneiden, oder wählen Sie nur A1 und A2, um Audio ohne Bild zu schneiden.

Überwachen von Spuren

So legen Sie die Überwachung von Spuren fest:

- Klicken Sie auf die Monitorspalte der Spuren auf der Player- oder der Recorder-Seite, um die Monitor-Schaltflächen zu aktivieren oder deaktivieren. Die Monitorsymbole für Video- und Audiospuren verhalten sich in manchen Situationen unterschiedlich.

Überwachen von Video

Vom Videospurmonitor hängt es ab, ob Sie das Video bei der Wiedergabe sehen können. Sie können diese Funktion jederzeit ausschalten, wenn Sie beim Schneiden nur die Audiospur überwachen wollen. Sind mehrere Videospuren vorhanden, sind während der Wiedergabe alle Spuren unter der überwachten Spur aktiv.

Beim Schneiden mehrerer Spuren können Sie den Monitor auf einer unteren Spur aktivieren, wenn Sie nur diese Spur sehen wollen. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie mehrere Ebenen von Videoeffekten haben und sich auf eine Spur konzentrieren wollen. Sie können eine Spur auch einzeln überwachen, wie unter „Überwachen einer einzelnen Spur“ auf Seite 523 beschrieben.

Achten Sie darauf, den Videospurmonitor am Schluss wieder auf die oberste Spur einzustellen, wenn alle Spuren zusammen angezeigt, gerendert oder ausgegeben werden sollen. Nicht vom Monitor erfasste Spuren werden von der Wiedergabe ausgeschlossen.

So überwachen Sie Videospuren:

- Klicken Sie für die Spur, die Sie überwachen möchten, auf die Schaltfläche Video Track Monitor.

Abhören von Audio

In der Monitorspalte für Audiospuren werden zwei verschiedene Monitorsymbole angezeigt: ein schwarzes und ein goldenes Lautsprechersymbol. Mit Ihrem Avid-System können Sie je nach Ihrer Konfiguration bis zu acht Audiospuren gleichzeitig abhören.

Beachten Sie dabei Folgendes:

- Standardmäßig werden Spuren mit ungeraden Nummern an den linken und Spuren mit geraden Nummern an den rechten Lautsprecher ausgegeben.
- Enthält Ihre Sequenz mehr als acht Audiospuren, können Sie acht davon auswählen und diese gleichzeitig abhören, indem Sie für jede abzuhörende Audiospur auf die Schaltfläche Audio Track Monitor klicken. Die Schaltfläche Audio Track Monitor wird violett, wobei

entweder ein schwarzes oder ein goldenes Lautsprechersymbol darauf angezeigt wird, wenn die Audiospur zum Abhören der Wiedergabe und Ausgabe ausgewählt wird.

- Um mehr als acht Spuren gleichzeitig hören zu können, müssen Sie einen Mixdown durchführen, bei dem maximal acht Spuren übrig bleiben. Weitere Informationen finden Sie unter „Mixdown von Audiospuren“ auf Seite 668.
- Standardmäßig werden alle zum Abhören aktivierten Audiospuren für das Scrubbing ausgewählt. Informationen zum Soloschalten von Audiospuren für das Scrubbing finden Sie unter „Soloschalten von Audiospuren in der Timeline“ auf Seite 570.
- Das goldene Lautsprechersymbol auf der Schaltfläche Audio Track Monitor zeigt an, dass die Spur nicht ausgelassen wird, wenn die Wiedergabegeschwindigkeit beim Scrubbing erhöht wird. Standardmäßig wird das goldene Lautsprechersymbol auf den Audio Track Monitor-Schaltflächen der beiden obersten Audiospuren angezeigt. Weitere Informationen zum Festlegen von Audiospuren, so dass sie beim Scrubbing nicht ausgelassen werden, finden Sie unter „Auswählen von Spuren zum Scrubbing“ auf Seite 572.
- Ist die Spur zum Abhören auf Solo geschaltet, ist die Schaltfläche Audio Track Monitor grün, und es erscheint ein schwarzes Lautsprechersymbol. Weitere Informationen finden Sie unter „Überwachen einer einzelnen Spur“ auf Seite 523.
- Wenn Sie im Audio Mix-Tool Direct Out auswählen, werden die Spuren 5 bis 8 über die Kanäle 1 bis 4 wiedergegeben. Außerdem können Sie die Ausgabe der Spuren anpassen, wie unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585 beschrieben.

Überwachen einer einzelnen Spur

Sie können eine einzelne Video- oder Audiospur während der Bearbeitung für die Überwachung auswählen, ohne dass die Überwachung aller anderen Spuren ausgeschaltet werden muss. Die Soloschaltung von Spuren zur Überwachung bietet eine Reihe von Vorteilen:

- Sie können die oberen und die unteren Ebenen eines Composite-Effekts getrennt voneinander überwachen.
- Sie können eine einzelne Audiospur zum Abhören auswählen, ohne andere Audiospuren eigens zu deaktivieren.
- Wenn Sie mit einer komplexen Sequenz arbeiten, können Sie Verzögerungen bei der Wiedergabe und beim Anfahren verhindern, indem Sie Spuren zur Überwachung isolieren.

So schalten Sie eine Spur zur Überwachung auf Solo:

- Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. ⌘-Taste (Macintosh) auf die Schaltfläche Track Monitor für die ausgewählte Spur.

  Die Schaltfläche wird grün, und es erscheint ein schwarzes Monitorsymbol (Videospur) bzw. Lautsprechersymbol (Audiospur), um die Soloschaltung anzuzeigen.

So deaktivieren Sie die Soloschaltung einer Spur:

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘-Taste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie erneut in die Monitorspalte des Spurenauswahl-Bedienfelds. Das Monitorsymbol übernimmt wieder die normale Funktion.

Durchlaufen einer Spurenauswahl

So durchlaufen Sie eine Spurenauswahl im Spurenauswahl-Bedienfeld:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Cycle Picture/Sound auf der Registerkarte Edit der Command-Palette.

   Wenn Sie auf die Schaltfläche Cycle Picture/Sound klicken, wählt das System der Reihe nach die folgenden Spuren aus:

   a. Videospuren

   b. Alle Spuren

   c. Audiospuren

   d. Keine Spuren

2. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um den Durchlauf zu wiederholen.

Sie können die Schaltfläche Cycle Picture/Sound jeder beliebigen Schaltfläche in der Tool-Palette bzw. Taste in der Keyboard-Palette zuweisen. Informationen zum Zuweisen von Schaltflächen finden Sie unter „Command-Palette“ auf Seite 155.

Sperren und Entsperren von Spuren

Sie können ausgewählte Spuren sperren, um zu verhindern, dass sie weiter bearbeitet werden.

In der mittleren Reihe des Spurenauswahl-Bedienfelds werden das Sync Lock-Symbol (Schrägstrich) für synchrongesperrte Spuren und das Sperrsymbol (Vorhängeschloss) für gesperrte Spuren angezeigt.

Das Sperren von Spuren zur Verhinderung einer weiteren Bearbeitung empfiehlt sich vor allem in folgenden Situationen:

- Bei der Videobearbeitung können Sie Spuren sperren, wenn Sie eine komplexe Bearbeitung mit mehreren Ebenen abgeschlossen haben und verhindern möchten, dass diese bei der Arbeit an angrenzenden Spuren aus Versehen geändert wird.

- Bei der Audiobearbeitung können Sie Audiospuren mit synchronem Dialog sperren, der während der Bearbeitung angrenzender Video- oder Audiospuren erhalten bleiben soll.
- Bei Projekten mit mehreren Cuttern können Sie Spuren sperren, um unnötige oder versehentliche Änderungen zu verhindern.

Weitere Informationen zum Synchronsperren von Spuren finden Sie unter „Synchronsperren von Spuren“ auf Seite 527.

So sperren Sie Spuren:

1. Wählen Sie die zu sperrenden Spuren (Player-Seite, Recorder-Seite oder beide), indem Sie jeweils darauf klicken.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü Lock Tracks.
   - Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Lock Tracks aus.

   Das Sperrsymbol zeigt an, dass die ausgewählten Spuren gesperrt sind. Gesperrte Spuren können nicht bearbeitet werden.

So entsperren Sie Spuren:

1. Wählen Sie die Spuren, die Sie entsperren möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf die Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü Unlock Tracks.
   - Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Unlock Tracks aus.

   Das Sperrsymbol wird ausgeblendet, die Spuren werden entsperrt.

Zuordnen von Spuren

Wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten, müssen Sie unter Umständen Zuspielaudio oder -video auf eine Spur schneiden, die nicht der im Spurenauswahl-Bedienfeld angezeigten Spur entspricht. Sie müssen die Player-Spur der gewünschten Recorder-Spur zuordnen, um das Zuspielmaterial auf eine darüber oder darunter gelegene Recorder-Spur schneiden zu können.

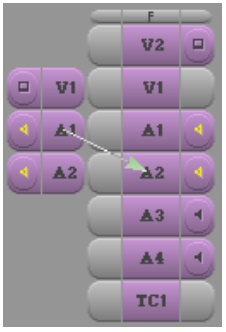
Sie können pro Schnitt nur eine Zuordnung vornehmen. Allerdings können Sie von derselben Player-Spur beliebig oft Zuordnungen vornehmen. Audio kann nur Audio und Video nur Video zugeordnet werden.

Außerdem können Sie Spuren zuordnen, indem Sie die Option Auto-Patching auf der Registerkarte Edit des Dialogfelds Timeline Settings verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter *Tabelle 32 auf Seite 509.*

So führen Sie eine Zuordnung durch:

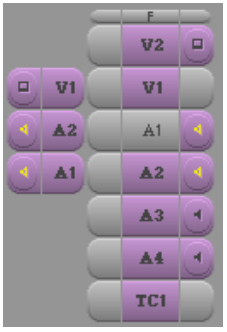
- Ziehen Sie von der Player-Spur (Audio oder Video) zur gewünschten Recorder-Spur.

  Während der Zuordnung wird ein weißer Pfeil angezeigt.



Während der Zuordnung

Audiozuordnung von einer Player- zu einer Recorder-Spur



Nach der Zuordnung

Neue Spurenanordnung spiegelt die Zuordnung wider

So machen Sie eine Zuordnung rückgängig:

- Stellen Sie manuell die Zuordnung zur bisherigen Spur wieder her.

Die ausgewählte Player-Spur wird neben die Recorder-Spur verschoben, der sie zugeordnet ist, sobald Sie den Pfeil ziehen und die Maustaste loslassen. Die zugeordnete Spur bleibt während der Bearbeitung markiert. Sie können jetzt weitere Spuren für die Bearbeitung auswählen.

Wenn Sie Zuordnungen von einer Videospur zu einer anderen vornehmen, bewegt sich die dazugehörige Schaltfläche Video Track Monitor an eine Position gegenüber der Spur, der Sie die erste Videospur zuordnen, sofern im Dialogfeld Timeline Settings auf der Registerkarte Edit die Option Auto-Monitoring aktiviert wurde (siehe Tabelle 32 auf Seite 509). Kehren Sie ggf. wieder zur Überwachung der obersten Spur zurück, um alle Videospuren bei der Wiedergabe und Ausgabe zu erfassen.

Synchronsperren von Spuren

Mit der Synchronsperrfunktion können Sie die Synchronität mehrerer Spuren aufrechterhalten, während Sie im Trimmmodus Bilder hinzufügen oder entfernen. Wenn Sie beispielsweise auf einer Spur, die über die Synchronsperre an eine zweite Spur gekoppelt ist, geschnittenes Material einfügen, fügt das System automatisch auf der zweiten Spur Schwarzfilm ein, damit die Synchronität der beiden Spuren erhalten bleibt.

Synchronsperren verfügen über folgende besondere Merkmale:

- Die Synchronsperrfunktion ist lediglich für einseitiges Trimmen verfügbar, da die Synchronität durch beidseitiges Trimmen nicht gestört wird.
- Sie können die Synchronsperrfunktion auf eine beliebige Anzahl von Spuren in beliebiger Kombination anwenden. Die Spuren benötigen keine übereinstimmenden Timecodes oder gemeinsamen Quellen und können sowohl mehrere Video- als auch Audiospuren einschließen.
- Die Synchronsperrfunktion kann nur auf ganze Spuren angewendet werden. Das heißt, dass parallele Segmente anderer synchrongesperrter Spuren ebenfalls betroffen sind, wenn Sie an einer beliebigen Stelle der Sequenz trimmen.

Die Synchronsperrfunktion ist im Trimmmodus verfügbar. Sie ist besonders hilfreich, wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten und beim Trimmen die Synchronität zwischen zwei oder mehr Spuren beibehalten möchten.

So wenden Sie die Synchronsperrfunktion auf Spuren an:

- Klicken Sie in die Spalte zwischen den Auswahlfeldern, um das Sync Lock-Symbol für die synchronen Spuren zu aktivieren.

So nehmen Sie die Bearbeitung einzelner Spuren wieder auf:

- Klicken Sie erneut, um das Sync Lock-Symbol zu entfernen.

Löschen von Spuren

So löschen Sie eine oder mehrere Spuren aus einer Sequenz:

1. Klicken Sie auf die Schaltflächen der Recorder-Spuren, und drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete Track erscheint.

2. Klicken Sie auf OK.

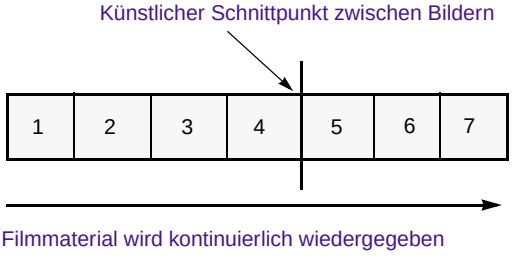
   Die Spuren werden gelöscht.

So stellen Sie eine gelöschte Spur wieder her:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo.

Hinzufügen eines Schnitts

Die Funktion Add Edit setzt einen künstlichen Schnitt zwischen die Bilder eines Clips. Der Schnitt erscheint in der Timeline als Übergang zwischen zwei Clips. Beim Abspielen des Clips wird das Material jedoch unverändert angezeigt, da die Bilder kontinuierlich verlaufen.



Künstliche Schnitte werden in erster Linie hinzugefügt, um Teile eines Clips oder einer Sequenz abzutrennen und zu isolieren, wenn lediglich an diesem Abschnitt und nicht am übrigen Material Änderungen vorgenommen werden sollen. Nachdem Sie die Änderungen ausgeführt haben (z.B. durch Hinzufügen eines Effekts), verläuft die Wiedergabe nicht mehr nahtlos, da die beiden Teile des Clips dann unterschiedlich sind.

Sie können einer einzelnen Audio- oder Videospur einen Schnitt hinzufügen oder den künstlichen Schnitt gleich über mehrere Spuren hinweg setzen.

So fügen Sie einen künstlichen Schnitt ein:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger zum ausgewählten Clip.
2. Wählen Sie die Spuren, denen Sie den Schnitt hinzufügen möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Edit unter dem Composer-Monitor oder in der oberen Symbolleiste der Timeline.

   Der Schnitt erscheint in der Sequenz. Das Gleichheitszeichen gibt an, dass es sich um einen Add Edit-Schnitt handelt.

Entfernen von Add Edits

Zum Entfernen von Add Edit-Schnitten haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo.

  Wenn Sie seit der letzten Benutzung der Funktion Add Edit weitere Bearbeitungen durchgeführt haben, werden diese gelöscht, wenn Sie den Befehl Undo verwenden.

- Wechseln Sie an der Position des Add Edit-Schnitts in den Trimmmodus, und drücken Sie die Löschtaste. Weitere Informationen zum Trimmmodus finden Sie in Kapitel 15.

Add Edit-Schnitte zwischen Segmenten, in denen die Audiobalance angepasst wurde, können nicht entfernt werden.

Backtiming von Schnitten

Das Backtiming von Schnitten ist der umgekehrte Vorgang zum normalen Markieren von Material. Sie gehen nicht von den IN-Marken vorwärts, sondern markieren das Material anhand der OUT-Marken.

Wenn Sie beispielsweise einen Videoclip, der mit einer bestimmten Einstellung aufhören soll, mit einer Audiospur (Musik oder Sprache), die an einem bestimmten Punkt endet, synchronisieren möchten, können Sie den Schnitt rückwärts timen (Backtiming), damit die Endpunkte der Spuren übereinstimmen.

Beachten Sie dabei Folgendes:

- Avid Xpress DV benötigt zum Backtiming lediglich drei Marken, wenn die Sequenz vier Schnitte ungleicher Länge enthält. Die in der Timeline gesetzten IN- und OUT-Marken haben stets Vorrang.
- Wenn Sie in der Sequenz keine IN-Marke setzen, wird der Positionszeiger als solche betrachtet.
- Wenn Sie im Zuspielclip keine OUT-Marke setzen und auch in der Sequenz keine gesetzt wurde, benutzt das Avid-System das Ende des Zuspielclips als OUT-Punkt.
- Wenn Sie sowohl im Player-Popup-Monitor als auch in der Timeline OUT-Marken setzen, verwendet das System die OUT-Marke aus der Timeline.

So timen Sie einen Schnitt rückwärts:

1. Setzen Sie in der Timeline an der Stelle eine OUT-Marke, an welcher der Schnitt enden soll. Setzen Sie außerdem am Anfang eine IN-Marke.
2. Wählen Sie die entsprechenden Spuren.
3. Öffnen Sie im Player-Popup-Monitor einen Clip.
4. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor synchron zur OUT-Marke der Sequenz ebenfalls eine OUT-Marke.
5. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu und dann in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Overwrite.
- Drücken Sie die Alt-Taste, und ziehen Sie den Clip aus dem Player-Popup-Monitor in die Timeline.

Das Zuspielmaterial wird der Sequenz hinzugefügt, wobei die Endpunkte synchron sind.

Suchen nach doppelt vorhandenen Bildern

Wenn Sie bei der Offline-Bearbeitung eine EDL erstellen möchten, können Sie mit Hilfe der Dupe Detection-Funktion während der Bearbeitung nach doppelten Bildern im Filmmaterial suchen, um so die Notwendigkeit einer Online-Dupe-Spule zu eliminieren oder diese zu verwalten.

Dupe Detection ist nur in Verbindung mit dem PowerPack-Paket verfügbar. *Siehe „PowerPack“ auf Seite 707.*

So aktivieren Sie die Funktion Dupe Detection:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Dupe Detection.

Dieses Verfahren kann nur für die Spur V1 durchgeführt werden.

Die Funktion Dupe Detection markiert jeden Satz mehrfach vorhandener Bilder mit einer anderen Farbe. (Während eines Suchvorgangs können bis zu zehn verschiedene Farben verwendet werden.) Übereinstimmende

Bilder sind durch die gleiche Farbe gekennzeichnet. Sind die doppelten Bilder überflüssig, können Sie diese unter Verwendung einer beliebigen Option des Trimmmodus entfernen, bevor Sie eine EDL erstellen.

Die Farbbalken, welche die doppelten Bilder der Sequenz kennzeichnen, werden automatisch über den Bildern in der Timeline eingefügt.

Die erste Gruppe doppelter Bilder wird orange markiert, die zweite grün usw. Sie können die Funktion Dupe Detection während der Bearbeitung zur Suche nach doppelt vorhandenen Bildern verwenden und diese entfernen, während die Sequenz weiterläuft.

Mehrfach vorhandene Bilder in der Sequenz werden sofort erkannt und mit Farbbalken markiert. Beim Schneiden werden sie automatisch gekennzeichnet.

Die Größe der von der Funktion Dupe Detection verwendeten Handles kann im Dialogfeld Timeline Settings geändert werden.

Suchen nach Flash-Bildern

Mit dem Befehl Find Flash Frames können Sie schnell Teile Ihrer Sequenz finden, die Sie möglicherweise aus der Endfassung löschen möchten. *Flash-Bilder* sind Clips von extrem kurzer Dauer mit beispielweise weniger als 30 Bildern.

So suchen Sie Flash-Bilder:

1. Überprüfen oder bestimmen Sie die maximale Dauer, nach der das System suchen soll:
   a. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

      Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

   b. Doppelklicken Sie auf Timeline.

      Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

   c. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.

d. Legen Sie für die Option Find Flash Frames Shorter Than *n* frames die maximale Anzahl an Bildern fest, nach der das System suchen soll. Der Standardwert ist 10, wodurch das System angewiesen wird, nach Clips mit 9 Bildern oder weniger zu suchen.

e. Klicken Sie auf OK.

2. Klicken Sie auf das Timeline-Fenster, um es zu aktivieren.
3. Wählen Sie die Spuren, die Sie durchsuchen möchten.
4. Platzieren Sie den Positionszeiger am Anfang der Sequenz oder vor dem Teil der Sequenz, den Sie durchsuchen möchten.
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) in die Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü Find Flash Frames.

   Der Positionszeiger wechselt zum ersten Flash-Bild.

So finden Sie das nächste Flash-Bild:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) in die Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü nochmals Find Flash Frames.

Schneiden in der Timeline

In den folgenden Abschnitten werden die in der Timeline möglichen Schnittfunktionen beschrieben:

- Aktivieren und Deaktivieren von Segmenten
- Schnitte im Segmentmodus
- Direktes Schneiden aus einer Bin in die Timeline
- Festlegen der Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz
- Ausschneiden, Kopieren und Einfügen in der Timeline
- Effekte bearbeiten und verschachteln

Aktivieren und Deaktivieren von Segmenten

Segmentschnitt ist eine besondere Funktion beim digitalen, nicht linearen Schneiden. Im Gegensatz zu herkömmlichen Bearbeitungsmethoden ermöglicht der Segmentschnitt, sofort ganze Segmente mit Hilfe grafischer Bedienelemente neu zu platzieren, d.h. quasi Teile der Sequenz auf dem Band zu verschieben. Sie können Audio- und Videospuren gemeinsam oder getrennt voneinander verschieben sowie einzelne oder mehrere Segmente gleichzeitig neu platzieren.

So führen Sie einen Segmentschnitt durch:

1. Wählen Sie die Segmente aus, indem Sie entweder auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus klicken, oder verwenden Sie die Maus, um die Segmente mit dem Lasso zu markieren. Sie können ein oder mehrere Segmente oder Spuren auswählen, wie unter „Auswählen von Segmenten mit dem Cursor des Segmentmodus“ auf Seite 535 und „Markieren eines oder mehrerer Segmente mit dem Lasso“ auf Seite 535 beschrieben.

   Wenn Sie den Segmentmodus aktivieren, wird der Cursor zu einem vergrößerten Zeiger, der im Extract/Splice-in-Modus gelb und im Lift/Overwrite-Modus rot ist. Außerhalb der Timeline wird der Cursor wieder zum normalen Pfeil oder I-Balken, mit dem Sie dann andere Funktionen ausführen können, während Sie sich im Segmentmodus befinden.

2. Verschieben Sie die Segmente mit der Maus. Benutzen Sie entweder die Schaltfläche Extract/Splice-in oder die Schaltfläche Lift/Overwrite, um das Segment an der neuen Position einzufügen.
3. Benutzen Sie die verschiedenen Techniken zur Segmentbearbeitung, wenn Sie Clips direkt aus einer Bin bearbeiten, Segmente schnell löschen oder Material in der Timeline markieren möchten.

Auswählen von Segmenten mit dem Cursor des Segmentmodus

So wählen Sie Segmente mit dem Zeiger aus:

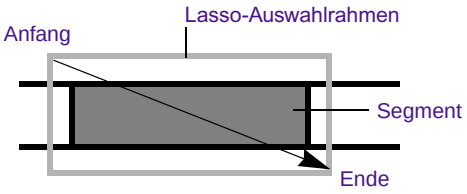
1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus, die sich in der unteren Symbolleiste der Timeline neben der Bildlaufleiste befinden. Der Pfeil ändert sich in einen vergrößerten Zeiger (Windows) bzw. eine Hand (Macintosh).
2. Klicken Sie in einer beliebigen Spur auf ein Segment, um es auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalt-Taste (Macintosh) auf weitere Segmente, um eine Gruppe auszuwählen.

Markieren eines oder mehrerer Segmente mit dem Lasso

Wenn Sie Segmente von links nach rechts mit dem Lasso markieren, schaltet das System automatisch in den Segmentmodus.

So markieren Sie Segmente mit dem Lasso:

- Klicken Sie auf den Bereich über den Spuren in der Timeline. Ziehen Sie von links nach rechts und nach unten, wenn mehr als ein Segment ausgewählt werden soll.



So wechseln Sie in den Lift/Overwrite-Modus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Lift/Overwrite, nachdem Sie das Lasso gezogen haben.

Beachten Sie beim Markieren von Segmenten mit dem Lasso folgende Richtlinien:

- Platzieren Sie den Zeiger vor dem Ziehen über den Spuren. Wenn Sie in die Spuren klicken, springt der Positionszeiger an diese Stelle. Wenn Sie Segmente in der Mitte der Timeline über mehrere Spuren hinweg mit dem Lasso markieren möchten, halten Sie während des Ziehens die Alt- (Windows) bzw. die Control-Taste (Macintosh) gedrückt.
- Markieren Sie mindestens zwei Übergänge oder alle Übergänge in mehreren Segmenten mit dem Lasso. Ansonsten wird der Trimmmodus aktiviert.
- Ziehen Sie von links nach rechts.

Deaktivieren von Segmenten

Sie können ein oder mehrere ausgewählte Segmente deaktivieren.

So deaktivieren Sie eine ganze Spur:

- Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Track.

  Wenn Sie beispielsweise Segmente auf Spur V1, V2 und A1 mit dem Lasso markiert haben, können Sie auf die Schaltflächen für die Spuren V2 und A1 klicken, damit lediglich das Segment auf der mittleren Spur (V1) aktiviert bleibt.

So deaktivieren Sie ein oder mehrere Segmente:

- Halten Sie die Strg- (Windows) bzw. die Umschalttaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie mit dem Zeiger des Segmentmodus auf die Segmente, die Sie deaktivieren möchten. Die übrigen Spuren bleiben ausgewählt.

Schnitte im Segmentmodus

Mit folgenden Funktionen können Segmente bearbeitet und Clips hinzugefügt werden:

- Extract/Splice-in, angezeigt durch einen gelben Pfeil
- Lift/Overwrite, angezeigt durch einen roten Pfeil

Bei der Bearbeitung von Segmenten ist Folgendes zu beachten:

- Übergangseffekte auf beiden Seiten einer verschobenen Auswahl werden gelöscht. Übergangseffekte innerhalb der Auswahl werden beibehalten.
- Nach der Bearbeitung wirkt sich der Segmentmodus so lange auf weitere von Ihnen im Trimmmodus vorgenommene Schnitte aus, bis Sie auf die aktivierte Schaltfläche des Segmentmodus klicken, um diesen Modus auszuschalten.

Beachten Sie bei der Spurenauswahl folgende Richtlinien:

- Sie können nicht gleichzeitig Segmente verschieben, die getrennt auf derselben Spur liegen. Es ist jedoch möglich, Segmente zu verschieben, die auf verschiedenen Spuren getrennt liegen.
- Die Ausgangs- und die Zielspur dürfen sich dabei nicht überlappen. Sie können beispielsweise Audiosegmente von A3 und A4 auf A1 und A2 verschieben, jedoch nicht von A3 und A4 auf A2 und A3 (A3 überlappt).
- Möchten Sie eine Segmentgruppe verschieben, klicken Sie auf ein beliebiges ausgewähltes Segment, um die gesamte Gruppe an die neue Position zu ziehen.
- Sie können Schwarzfilm als Segment wählen.

Erhalten der Synchronität im Segmentmodus

Wenn Sie Lift/Overwrite im Segmentmodus verwenden, wird Schwarzfilm in die Sequenz eingefügt, um die Synchronität zu erhalten. Wenn Sie Segmente in der Timeline mit Extract/Splice-in verschieben, wird die Synchronität gestört. Um die Synchronität zu erhalten, wenn Sie Extract/Splice-in verwenden, müssen Sie im Dialogfeld Timeline Settings auf der Registerkarte Edit die Option Segment Drag Sync Locks aktivieren. Nach dem Verschieben eines Segments mit Extract/Splice-in in der Timeline wird mit dieser Option zur Erhaltung der Synchronität Schwarzfilm an den folgenden Stellen eingefügt:

- dort, wo das Segment aus der Sequenz entnommen wurde
- an Stellen auf allen anderen synchrongesperrten Spuren, die der neuen Position des Segments entsprechen

Sie können entweder ein Audio- oder ein Videosegment verschieben.

So verschieben Sie ein Segment und erhalten die Synchronität:

1. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

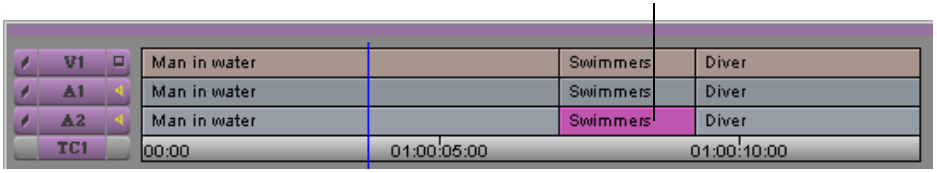
2. Aktivieren Sie im Dialogfeld Timeline Settings auf der Registerkarte Edit die Option Segment Drag Sync Locks.
3. Klicken Sie auf OK.
4. Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Sync Lock, um die Video- und Audiospuren, die synchron bleiben sollen, zu markieren.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Extract/Splice-in.
6. Klicken Sie auf ein Audio- oder Videosegment, und ziehen Sie es an die gewünschte Position.

   Im folgenden Beispiel wird ein Audiosegment auf Spur A2 verschoben. An der Stelle, an der das Audiosegment platziert wird, wird Schwarzfilm auf der Videospur eingefügt. Alle Segmente bleiben synchron.

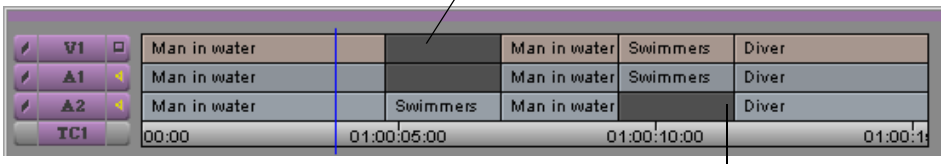
Vor Aktivieren von Segment Drag Sync Locks

Dieses Segment soll verschoben werden.



Nach Aktivieren von Segment Drag Sync Locks

Schwarzfilm wird eingefügt, nachdem das Segment verschoben wurde.



Füllmaterial wird an der Stelle eingefügt, von der das Segment verschoben wurde.

Herausschneiden und Einfügen von Segmenten

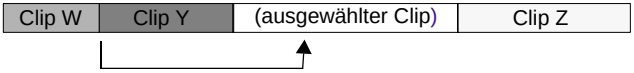
Mit der Funktion Extract/Splice-in können Sie die ausgewählten Segmente in der Timeline verschieben, ohne dass sich dies auf das an die Segmente angrenzende Material auswirkt. Die Gesamtdauer der Sequenz wird durch diesen Vorgang nicht beeinflusst.

Wie die Standardfunktion Splice-in fügt die Funktion Extract/Splice-in das jeweilige Segment an der neuen Stelle ein. Zusätzlich wird das Segment jedoch von der ursprünglichen Stelle extrahiert oder entfernt, wobei die entstandene Lücke geschlossen wird.

Vor Splice-in

Nach Splice-in

Benachbarte Clips bleiben unverändert



Weitere Informationen zum Erhalten der Synchronität beim Einsatz von Extract/Splice-in finden Sie unter „Erhalten der Synchronität im Segmentmodus“ auf Seite 538.

So führen Sie einen Extract/Splice-in-Schnitt durch:

1. Klicken Sie in der unteren Timeline-Symbolleiste auf die Schaltfläche Extract/Splice-in (gelber Pfeil).
2. Wählen Sie das Segment aus, das Sie verschieben möchten.
3. Klicken Sie auf das Segment, und ziehen Sie es an die neue Position.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

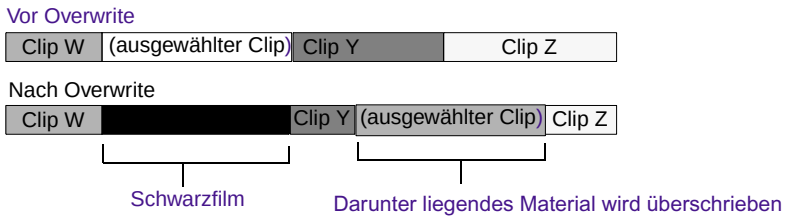
   Das System schneidet das markierte Segment aus der alten Position heraus, schließt die dadurch entstandene Lücke und fügt das Material anschließend an der neuen Stelle wieder ein.
5. Zum Verlassen des Segmentmodus klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Extract/Splice-in.

Um einen Segmentschnitt während der Bearbeitung abzubrechen, ziehen Sie das Segment aus der Timeline, und lassen Sie die Maustaste los. Oder Sie wählen im Menü Edit den Befehl Undo.

Herausheben/Überschreiben von Segmenten

Verwenden Sie die Funktion Lift/Overwrite, um vorhandenes Material an der neuen Position zu ersetzen. Dabei wird das Material von der ursprünglichen Position entfernt, wodurch eine Lücke entsteht. Die Gesamtdauer der Sequenz wird durch diesen Vorgang nicht beeinflusst. Das Material in der Sequenz bleibt synchron.

Wie beim normalen Überschreiben wird auch durch Lift/Overwrite das auf Band liegende Material gelöscht und durch neues ersetzt, wodurch neue Schnitte entstehen. Zusätzlich hebt diese Funktion das Segment aus seiner alten Position heraus, wodurch auf dem Band in der Mitte der Spur (V1) eine Lücke (Schwarzfilm oder Stille) von entsprechender Länge entsteht.



So führen Sie einen Lift/Overwrite-Schnitt durch:

1. Klicken Sie in der unteren Timeline-Symbolleiste auf die Schaltfläche Lift/Overwrite (roter Pfeil).
2. Wählen Sie das Segment aus, das Sie verschieben möchten.
3. Klicken Sie auf das Segment, und ziehen Sie es an die neue Position.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

   Das ausgewählte Segment wird aus der alten Position herausgehoben und durch Schwarzfilm ersetzt. Das Material an der neuen Stelle in die Sequenz eingefügt, wobei das dort vorhandene Material überschrieben wird.
5. Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche Lift/Overwrite, um den Segmentmodus zu verlassen, oder fahren Sie mit dem Herausheben und Überschreiben von Segmenten fort.

Um einen Segmentschnitt rückgängig zu machen, ziehen Sie das Segment aus der Timeline, und lassen Sie die Maustaste los. Wählen Sie alternativ im Menü Edit den Befehl Undo Splice-in, oder drücken Sie Strg+Z (Windows) bzw. ⌘+Z (Macintosh).

Löschen von Segmenten im Segmentmodus

Sie können im Segmentmodus ganze Segmente in der Timeline schnell löschen, ohne IN- und OUT-Marken setzen zu müssen. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, mehrere Segmente auf verschiedenen Spuren an einer beliebigen Stelle in der Timeline auszuwählen und gleichzeitig zu löschen.

So löschen Sie Segmente schnell:

1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen für Segmentmodus:

   - Die Funktion Extract/Splice-in (gelb) löscht die Segmente und schließt die entstandenen Lücken. Die Gesamtlänge der Sequenz wird verkürzt, alle synchronen Spuren verlieren die Synchronität.

   - Lift/Overwrite (rot) löscht die Segmente, ersetzt sie jedoch durch leeres Material bzw. Stille. Die Gesamtlänge der Sequenz sowie die Synchronität bleiben unverändert.
2. Wählen Sie ein oder mehrere Segmente.

3. Drücken Sie die Löschtaste.

   Die Segmente werden gelöscht.

Enthält das Segment einen Effekt, wird dieser zuerst gelöscht.

Direktes Schneiden aus einer Bin in die Timeline

Beim direkten Schneiden aus einer Bin ist es nicht nötig, Clips in den Player-Popup-Monitor zu laden, Marken zu setzen und die Funktionen Extract/Splice-in oder Overwrite zu verwenden. Sie können im Segmentmodus Clips direkt von einer Bin in eine Sequenz in der Timeline schneiden.

So schneiden Sie direkt aus einer Bin in die Timeline:

1. Um einen präziseren Schnitt durchzuführen, setzen Sie für alle Clips IN- und OUT-Marken, oder erzeugen Sie Subclips. Siehe „Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial“ auf Seite 460. Ansonsten wird der ganze Clip in die Sequenz geschnitten.
2. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen für Segmentmodus:

   - Mit der Funktion Lift/Overwrite (roter Pfeil) überschreibt der Clip Material derselben Länge in einer Sequenz, wobei die Gesamtlänge der Sequenz unverändert bleibt.

   - Mit der Funktion Extract/Splice-in (gelber Pfeil) wird der Clip in eine Sequenz eingefügt, wodurch das vorhandene Material nach hinten verschoben und die Sequenz insgesamt verlängert wird.

3. Ziehen Sie einen Clip aus der Bin in die Timeline. Sie können jeweils nur einen Clip auf einmal schneiden.
4. Lassen Sie die Maustaste los, sobald Sie die richtige Stelle für den Clip gefunden haben.

   Die Timeline zeigt den neuen Schnitt.

Sie bleiben nach dem Schneiden so lange im Segmentmodus, bis Sie nochmals auf die aktive Schaltfläche des Segmentmodus klicken, um ihn zu deaktivieren.

Festlegen der Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz

So legen Sie die Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.

4. Geben Sie für die Option Start Filler Duration *n* frames an, wie viel Schwarzfilm standardmäßig angezeigt werden soll, wenn Sie im Menü Clip den Befehl Add Filler at Start auswählen.

5. Klicken Sie auf OK.

Anweisungen zur Verwendung von Schwarzfilm finden Sie unter „Hinzufügen von Schwarzfilm“ auf Seite 489.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen in der Timeline

Sie können in der Timeline ausgewählte Segmente mit den üblichen Tastenkombinationen (Shortcuts) ausschneiden, kopieren und einfügen.

So schneiden Sie Segmente aus, kopieren sie und fügen sie ein:

1. Wählen Sie das Segment mit einer der Schaltflächen des Segmentmodus aus.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Copy.
   - Drücken Sie die Tasten Strg+C (Windows) oder ⌘+C (Macintosh).
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Cut.
   - Drücken Sie die Tasten Strg+X (Windows) oder ⌘+X (Macintosh).

3. Verschieben Sie den Positionszeiger zur neuen IN-Marke.
4. Fügen Sie über Strg+V (Windows) bzw. ⌘+V (Macintosh) das Segment in die Timeline ein.

Effekte bearbeiten und verschachteln

Sie können Effekte in der Timeline bearbeiten. Die Techniken zur Effektbearbeitung können in folgende Kategorien unterteilt werden:

- *Bewegungseffekte*, wie z.B. Standbild oder Slow-Motion- und Fast-Motion-Effekte, erfordern die Anwendung von Bewegungsparametern auf ausgewähltes Filmmaterial, normalerweise auf einer einzelnen Videospur.
- *Übergangseffekte*, wie z.B. Überblendungen und Wischblenden, betreffen Übergänge von einem bearbeiteten Clip zu einem anderen auf derselben Videospur.
- *Segmenteffekte*, z.B. Bild-im-Bild, Key- oder Farbeffekte, werden auf ganze Segmente angewendet. Dazu werden für gewöhnlich mehrere Videoebenen benötigt.

Weitere Informationen zum Bearbeiten von Effekten finden Sie im Handbuch Avid Xpress DV Effekte *oder in der Hilfe.*

Bei der Bearbeitung von Effekten können Sie ein Verfahren einsetzen, das als *Verschachtelung* bezeichnet wird. Hierzu öffnen Sie Effekte, um die Ebenen aufzudecken, die zum Kombinieren mehrerer Bilder und digitaler Videoeffekte hinzugefügt wurden. Wurde der Effekt angewendet, können Sie ihn schließen und als Segment auf der Spur anzeigen und rendern.

Weitere Informationen zu Verschachtelungsverfahren finden Sie unter „Verschachteln von Effekten“ im Handbuch Avid Xpress DV Effekte *oder in der Hilfe.*

Drucken der Timeline

So drucken Sie die Timeline:

1. Klicken Sie auf die Timeline, um sie zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print Timeline.

   Das Dialogfeld Print wird eingeblendet.
3. Wählen Sie die Druckoptionen.
4. Klicken Sie auf OK (Windows) bzw. auf Print (Macintosh).

   Das System druckt die aktuelle Ansicht der Timeline.

Kapitel 15

Arbeiten im Trimmmodus

Beim Arbeiten in der Timeline erzeugen Sie zunächst einen Rohschnitt, der als eine Abfolge gerader Schnitte mit zahlreichen Unregelmäßigkeiten und nur wenigen Effekten beschrieben werden kann. Nach einem Rohschnitt können Sie in den Trimmmodus wechseln und die Übergänge zwischen den einzelnen Clips oder ganzen Segmenten feinabstimmen. Es ist auch möglich, Schnitte während des Aufbaus einer Sequenz zu trimmen, anstatt erst einen Rohschnitt auszuführen. Die folgenden Abschnitte beschreiben die Vorgehensweisen im Trimmmodus:

- Anpassen des Trimmmodus
- Grundlegende Trimmverfahren
- Slip- oder Slide-Trimmen von Clips oder Segmenten
- Erstellen von Overlap-Schnitten
- Erhalten der Synchronität beim Trimmen

Anpassen des Trimmmodus

Sie können den Trimmmodus anpassen, indem Sie in den Einstellungen für Transition Play Loop die Werte für Preroll, Postroll und Unterbrechung ändern.

So passen Sie die Einstellungen für Transition Play Loop an:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Trim.

   Das Dialogfeld Trim Settings wird geöffnet.

3. Sie können die Längen von Preroll, Postroll und Unterbrechung bestimmen und verändern, indem Sie in das entsprechende Textfeld klicken und einen neuen Wert eingeben.

4. Klicken Sie auf OK.

Grundlegende Trimmverfahren

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in den Trimmmodus zu wechseln, je nachdem, welche Trimmtechnik verwendet werden soll. Im Trimmmodus ist Folgendes möglich:

- Auswählen von Trimmseiten
- Durchführen und Überprüfen des Trimmvorgangs
- Trimmen „on-the-fly“
- Trimmen von Videospuren
- Erweitern von Schnitten

Aufrufen des Trimmmodus

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um den Trimmmodus aufzurufen:

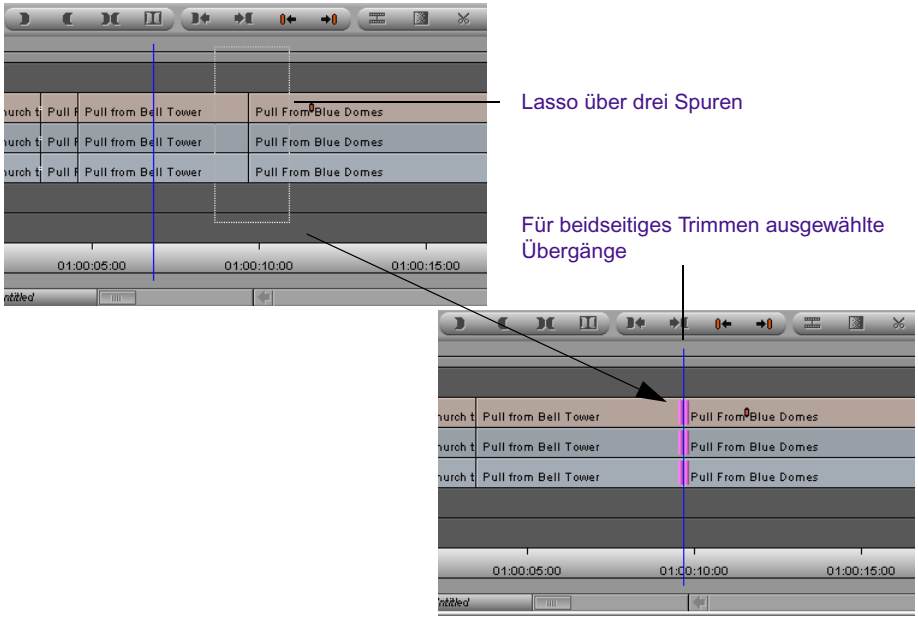
- Klicken Sie in der Tool-Palette bzw. der oberen Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Trim Mode. Siehe „Tool-Palette“ auf Seite 465.

  Normalerweise schaltet das System in den Trimmmodus und wählt den Übergang, der dem Positionszeiger am nächsten ist, für beidseitiges Trimmen. Das Symbol Dual-Roller erscheint auf allen markierten Spuren. Diese Methode eignet sich zum Auswählen harter Schnittübergänge auf einer einzelnen Spur oder über Video- und Audiospuren hinweg. Wenn die Übergänge keine harten Schnitte (überlappende oder L-Edits) sind, erscheint das Symbol Dual-Roller nur auf dem Übergang, der dem Positionszeiger der obersten Spur am nächsten liegt. Alle anderen Spuren sind deaktiviert.

- Drücken Sie die Alt-Taste, und klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Mode, um die vorherigen Trimmrollenkonfigurationen auszuwählen. Normalerweise sind die Trimmrollen auf beidseitiges Trimmen eingestellt, wenn Sie den Trimmmodus aufrufen. Weitere Informationen zu ausgewählten Trimmseiten finden Sie unter „Umschalten zwischen Trimmseiten“ auf Seite 553.

- Markieren Sie die Übergänge in der Timeline mit dem Lasso.

  Klicken Sie in der Timeline auf eine Stelle oberhalb der obersten Spur, und ziehen Sie ein Lasso um die Übergänge. Sie können das Lasso von rechts nach links oder von links nach rechts aufziehen. Sie können auch einzelne Übergänge über mehrere aufeinander folgende Spuren hinweg einschließen.



Vermeiden Sie jedoch das Aufziehen eines Lassos um mehr als einen Übergang auf einer einzelnen Spur von links nach rechts, weil dies den Segmentmodus aktiviert. Das Aufziehen des Lassos von rechts nach links aktiviert den Slip-Trimmmodus.

Diese Methode empfiehlt sich, wenn Sie mehrere Übergänge über parallel verlaufende Spuren (überlappende Schnitte) zum simultanen Trimmen auswählen wollen.

Zum Auswählen von Übergängen, die unterhalb mehrerer anderer Spurebenen liegen, ziehen Sie ein Lasso in der Timeline auf, indem Sie die Alt-Taste drücken und beim Ziehen festhalten.

Verlassen des Trimmmodus

Um den Trimmmodus zu verlassen, gibt es die folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Trim Mode.
- Drücken Sie die Rechtspfeil-Taste oder die Linkspfeil-Taste auf der Tastatur.
- Drücken Sie die Esc-Taste.
- Klicken Sie auf eine spezifische Stelle in der Timecode-Spur (TC1) am unteren Rand des Spurenauswahl-Bedienfelds.

  Der Positionszeiger bewegt sich an diese Stelle.

Anzeigen im Trimmmodus

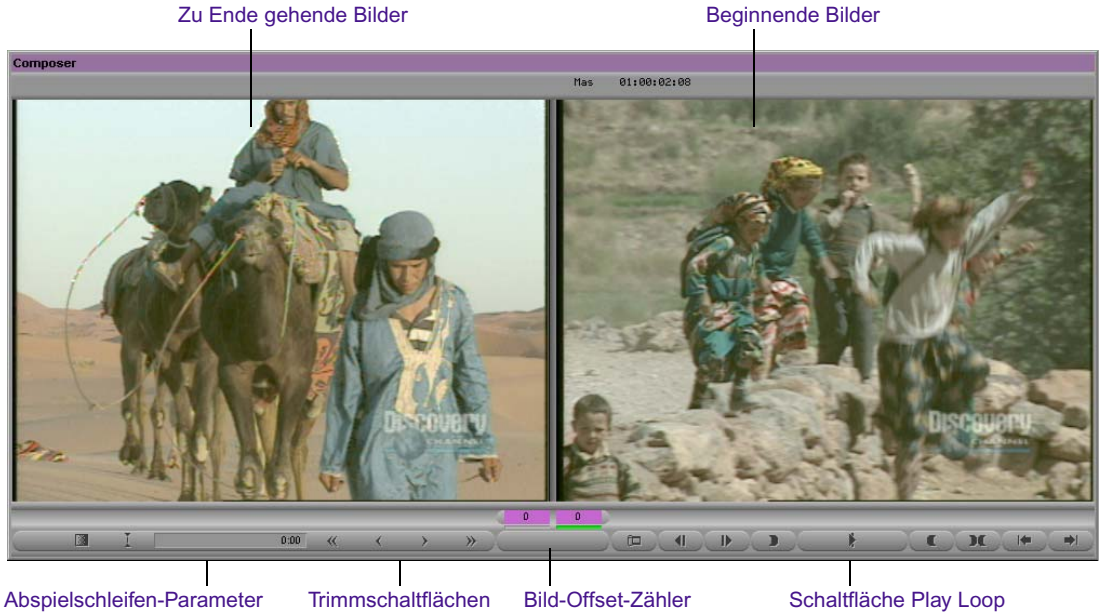
Das Trimmen ist im Großen und Kleinen Trimmmodus möglich. Die Wahl des Modus hängt davon ab, ob Sie mit zwei Player-/Recorder-Monitoren oder nur einem Composer-Monitor arbeiten. Weitere Informationen zum Arbeiten mit zwei Monitoren finden Sie unter „Arbeiten mit zwei Monitorfenstern“ auf Seite 434.

So aktivieren Sie den Großen Trimmmodus:

- Klicken Sie in den beiden Player-/Recorder-Monitoren in der oberen Symbolleiste der Timeline oder der Tool-Palette auf die Schaltfläche Trim Mode.

Weitere Informationen zur oberen Symbolleiste in der Timeline oder der Tool-Palette finden Sie unter „Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen“ auf Seite 508 oder „Tool-Palette“ auf Seite 465.

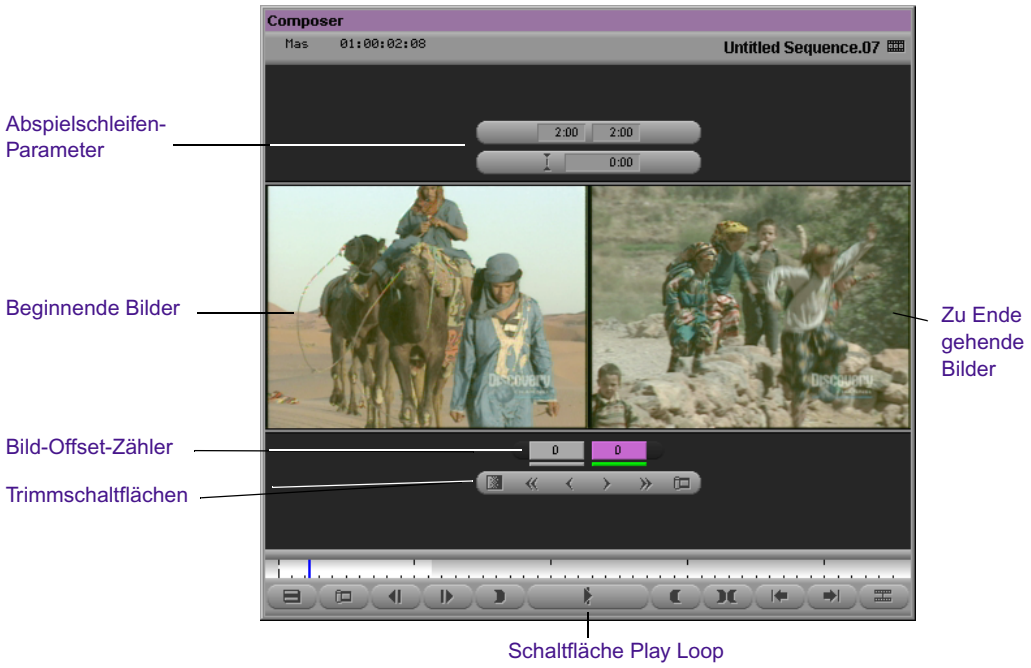
Der Große Trimmmodus wird in beiden Monitoren geöffnet.



So öffnen Sie den Kleinen Trimmmodus:

- Klicken Sie im Composer-Monitor in der oberen Symbolleiste der Timeline oder der Tool-Palette auf die Schaltfläche Trim Mode.

  Der Kleine Trimmmodus wird im Composer-Monitor geöffnet.



Umschalten zwischen Trimmseiten

Sie können einen Übergang entweder auf der zu Ende gehenden Seite (A-Seite oder Tail), der nachfolgenden Seite (B-Seite oder Head) oder auf beiden Seiten (beidseitig) trimmen.

So wählen Sie die Trimmseite eines Übergangs:

- Klicken Sie auf den Monitor für die zu Ende gehende (A-Seite) oder für die beginnende (B-Seite) Seite, um festzulegen, welche Seite des Übergangs getrimmt werden soll. Dabei verwandelt sich der Cursor je nach Position in das Symbol Single-Roller A-Side, Single-Roller B-Side oder Dual-Roller.

A-Side B-Side A und B

- Klicken Sie zwischen die beiden Bilder, die im Composer-Monitor angezeigt werden, um beide Seiten zu trimmen.

Auswählen weiterer Übergänge

Im Trimmmodus können Sie weitere Übergänge für das Trimmen in verschiedenen Kontexten wählen.

So wählen Sie weitere Übergänge auf aufeinander folgenden Spuren zum Trimmen auf derselben Seite:

- Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltflächen der betreffenden Recorder-Spuren. Siehe „Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 518.

  Genauso können Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld Spuren deaktivieren, um ihre Übergänge vom Trimmvorgang auszunehmen.

So wählen Sie weitere Übergänge für einseitige Trimmvorgänge an verschiedenen Positionen verschiedener Spuren aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf die Übergänge in der Timeline.

  Diese Methode ist hilfreich, wenn Sie mit mehreren Übergängen über mehrere Spuren hinweg arbeiten. Sie ermöglicht Ihnen außerdem, die Übergänge auf der A- und B-Seite zum gleichzeitigen Trimmen in entgegengesetzten Richtungen (asymmetrisches Trimmen) auszuwählen. Beim beidseitigen Trimmen ist dies nicht möglich.

Wenn Sie den Cursor über einen Übergang vor- und zurückbewegen, verwandelt er sich aus dem Trimmsymbol für die A-Seite (nach links gerichtet) in das Trimmsymbol für die B-Seite (nach rechts gerichtet), um die Art der Auswahl anzuzeigen.

Symbol Single-Roller A-Side Symbol Single-Roller B-Side

In der Timeline wird das Symbol Dual-Roller nicht angezeigt.

So wählen Sie beide Seiten aus:

- Markieren Sie eine Seite, und klicken Sie dann bei gedrückter Umschalttaste auf die andere Seite.

So fügen Sie mehrere Übergänge rasch zu den aktuell ausgewählten Übergängen hinzu:

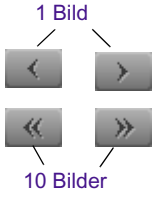
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und markieren Sie die zusätzlichen Übergänge mit dem Lasso.

Sie können für jede Spur der Sequenz zwei Anfangs- oder Endbilder in einer beliebigen Kombination gleichzeitig auswählen und trimmen. Alle ausgewählten Übergänge werden um die gleiche Anzahl Bilder getrimmt. Auf diese Art sparen Sie Zeit und können in einigen Fällen durch das Ausführen eines einseitigen Trimmvorgangs über mehrere Spuren und Übergänge hinweg die Synchronität aufrechterhalten. Weitere Informationen zum Lasso finden Sie unter „Aufrufen des Trimmmodus“ auf Seite 549.

Ausführen eines einfachen Trimmvorgangs

Nachdem Sie die Übergänge und Trimmseiten markiert haben, können Sie einen einfachen Trimmvorgang ausführen.

Zum Ausführen des Trimmvorgangs haben Sie folgende Möglichkeiten:



- Benutzen Sie die Trimm-Schaltflächen zum Vor- oder Rückwärtstrimmen in Einer- oder Zehnerschritten.
- Benutzen Sie den Zahlenblock wie folgt:
  - Zum Verschieben des Übergangs um eine bestimmte Anzahl von Bildern geben Sie ein Plus- oder Minuszeichen sowie die Anzahl der Bilder (zwischen 1 bis 99) ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste.

    Wenn die Zahl der Bilder größer als 99 ist, geben Sie nach der Zahl ein **f** für Frame count (Bildzählung) ein. Geben Sie beispielsweise für 200 Bilder zunächst **200** und dann **f** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
  - Um den Übergang an einen exakten Timecode zu verschieben, geben Sie einen Timecode-Wert von mehr als 99 (einschließlich Bildern) ein. Geben Sie also zum Beispiel **102** für 1 Sekunde und 2 Bilder (1:02) ein.

- Benutzen Sie die Bedienelemente in der Timeline, indem Sie am ausgewählten Übergang auf einen Roller klicken und ihn in der Sequenz vor- oder rückwärts ziehen.

Für eine präzisere Steuerung haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Halten Sie beim Ziehen des Bilds die Alt-Taste gedrückt.
- Drücken Sie die Strg- (Windows) oder ⌘ (Macintosh), um auf andere Übergangspunkte zu springen.

Beim Trimmen bewegen sich alle ausgewählten Übergänge in der Timeline zusammen. Der Trimmzähler zeigt für eine oder beide Trimmseiten die Zählung in Vor- oder Rückwärtsrichtung an, während die Monitore die neuen Anfangs- und Endbilder der Übergänge anzeigen.

Sie können im Trimmmodus Übergangseffekte, jedoch keine Segmenteffekte rendern. Wenn der Positionszeiger sich auf einem Segmenteffekt befindet oder der in der Sequenz markierte Abschnitt einen Segmenteffekt enthält, stehen keine Befehle oder Schaltflächen zum Rendern zur Verfügung.

Überprüfen von Schnitten im Trimmmodus

Mit Hilfe der Schaltfläche Play Loop können Sie Schnitte überprüfen.

Überprüfen eines Schnitts mit Hilfe der Schaltfläche Play Loop

So überprüfen Sie im Trimmmodus den letzten Schnitt oder spielen den aktuell gewählten Übergang ab:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste des Composer-Monitors auf die Schaltfläche Play Loop.

   Das System beginnt eine Abspielschleife. Diese Schleife startet immer an einem Preroll-Punkt vor dem Übergang und endet an einem Postroll-Punkt. Nach einer kurzen Pause wird die Wiedergabe erneut gestartet.

2. Halten Sie die Abspielschleife an, indem Sie erneut auf die Schaltfläche Play Loop klicken.

So verlassen Sie den Trimmmodus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Step Forward oder Step Backward.

  Informationen zu weiteren Möglichkeiten finden Sie unter „Verlassen des Trimmmodus“ auf Seite 551.

Trimmen von Videospuren

Wenn Sie im Trimmmodus auf die A- oder B-Seite eines Übergangs klicken, erscheinen alle Trimmrollen auf der gewählten Seite.

So legen Sie nur die Trimmrollen auf den Videospuren fest:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste entweder auf die A- oder die B-Seite.

  Die Trimmrollen erscheinen dann nur auf den Videospuren der ausgewählten Seite.

So speichern Sie die Position der Trimmrollen:

- Drücken Sie die Alt-Taste, und klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Mode, um in den Trimmmodus zurückzukehren.

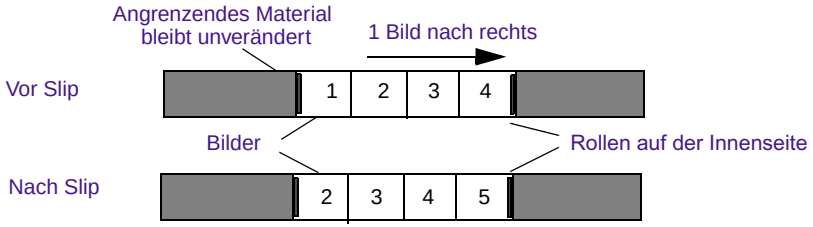
Slip- oder Slide-Trimmen von Clips oder Segmenten

Slip und Slide sind zwei besondere Trimmtechniken, mit denen Sie Clips bildgenau bearbeiten können. Bei dieser Art der Bearbeitung bleiben die Gesamtlaufzeit der Sequenz und die Synchronbeziehungen zwischen mehreren Spuren unbeeinflusst. Diese Verfahren werden im folgenden Abschnitt erläutert.

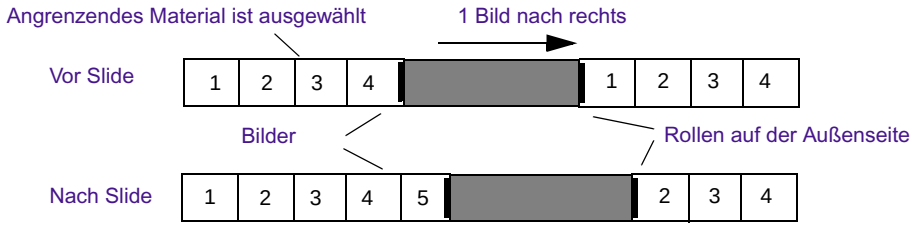
Im Slip- und Slide-Modus können Sie das Video- und Audiomaterial eines Clips gleichzeitig bearbeiten. Sie können aber auch einzelne Segmente des Video- oder Audiomaterials getrennt vom Rest des Clips bearbeiten.

Der gewählte Trimmmodus (Slip bzw. Slide) bestimmt, welche Bilder aktualisiert werden, was im Folgenden beschrieben wird:

- Beim Slip-Verfahren ändern sich die Anfangs- und Endbilder des Clips, weil nur der Inhalt des Clips angepasst wird. Die Bilder vor und nach dem Clip bleiben davon unbeeinflusst. Die Trimmrollen zeigen nach innen in den Clip.



- Beim Slide-Verfahren ändern sich die hinteren (A-Seite) und vorderen (B-Seite) Einzelbilder, da der Clip selbst nicht bewegt, jedoch das Material davor und danach getrimmt wird. Die Trimmrollen zeigen vom Clip weg.

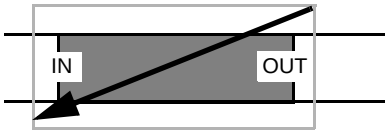


Auswählen von Clips oder Segmenten zum Trimmen mit Slip bzw. Slide

So wählen Sie Clips oder Segmente zum Trimmen mit Slip bzw. Slide aus:

- Markieren Sie im Bearbeitungsmodus alles, was Sie mit Slip bzw. Slide trimmen möchten. Wechseln Sie dann in den Trimmmodus, indem Sie von rechts nach links ein Lasso um ein Segment (zwei oder mehr Übergänge) ziehen. Zum Auswählen eines Segments zum Slide-Trimmen halten Sie die Umschalt- und die Alt-Taste gedrückt, während Sie das Lasso ziehen.

  Ziehen Sie das Lasso von rechts nach links um mindestens zwei Übergänge herum.



Wenn Sie ein Lasso um ein Segment auf einer tieferen Spur ziehen möchten, halten Sie während des Ziehens die Alt-Taste gedrückt. Dadurch gelangen Sie standardmäßig in den Trimmmodus Slide. Um in den Trimmmodus Slip zu wechseln, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf das Innere der Rollen. Um wieder in den Trimmmodus Slide zu wechseln, halten Sie die Alt-Taste beim Doppelklicken auf das Segment gedrückt.

Sie können auch zwei oder mehrere aufeinander folgende Segmente innerhalb einer Spur auswählen, indem Sie das Lasso um vier oder mehr Übergänge herum ziehen.

Achten Sie darauf, das Lasso von rechts nach links zu ziehen. Ziehen Sie es von links nach rechts, wechseln Sie in den Segmentmodus.

- Platzieren Sie im Trimmmodus den blauen Positionszeiger auf dem Segment, das Sie mit Slip bzw. Slide trimmen möchten, und klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) in die Timeline. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl Select Slip Trim bzw. Select Slide Trim.

  Die Slip- bzw. Slide-Rollen erscheinen an beiden Enden des Segments.

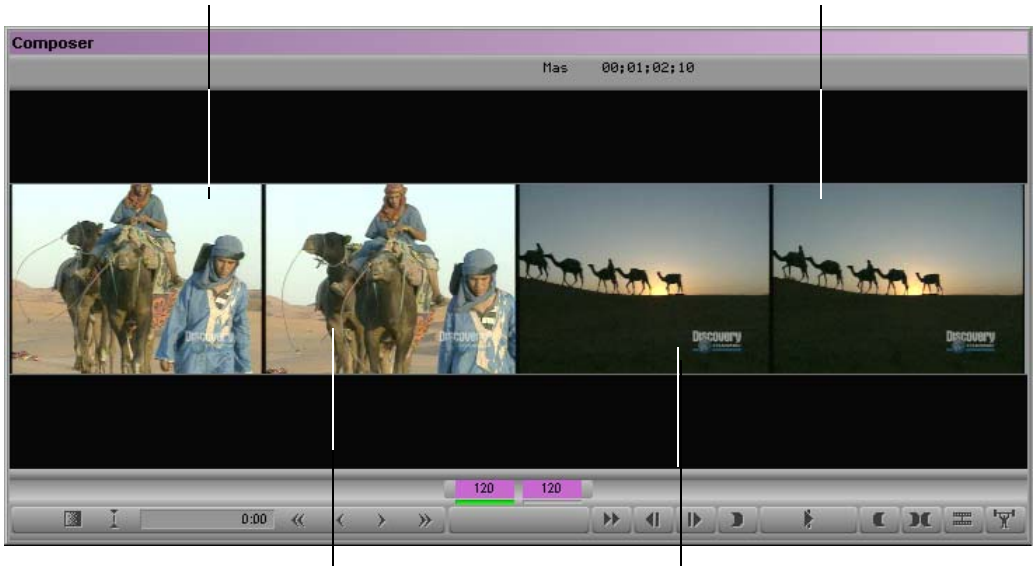
- Halten Sie im Trimmmodus die Umschalttaste gedrückt, und wählen Sie den Anfang und das Ende eines Clips, um ihn zum Slip-Trimmen auszuwählen. Sie können jedoch auch das letzte Bild des vorangehenden und das erste Bild des nachfolgenden Clips der Sequenz wählen, um den Clip zum Slide-Trimmen vorzubereiten.

  Sie können auf diese Weise auch zwei oder mehr zusammenhängende Segmente der gleichen Spur und zusätzliche Segmente auf anderen Spuren auswählen, um sie als Gruppe im Slip- oder Slide-Verfahren zu trimmen.

Sie können Slip und Slide nicht gleichzeitig ausführen.

Im Slip- und Slide-Modus können Sie Segmente in der Vierbildanzeige bearbeiten. Zeigen Sie den Composer-Monitor in den beiden Player-/Recorder-Monitoren an, und klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Mode, um in den Großen Trimmmodus zu wechseln. Wählen Sie mit Hilfe einer der zuvor beschriebenen Methoden Segmente für das Slip- oder Slide-Verfahren aus, oder platzieren Sie den Positionszeiger auf dem mit Slip oder Slide zu bearbeitenden Segment. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) in die Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü Select Slip Trim oder Select Slide Trim. Die Vierbildanzeige wird eingeblendet.

Die beiden äußeren Bilder sind die Anfangs- und Endbilder der Clips, die sich jeweils vor und hinter dem Segment befinden.



Die beiden inneren Bilder stellen den Beginn und das Ende des Segments dar.

Weitere Informationen zum Großen Trimmmodus finden Sie unter „Anzeigen im Trimmmodus“ auf Seite 551.

Trimmen mit Slip oder Slide

So trimmen Sie einen Clip oder ein Segment mit dem Slip- bzw. Slide-Verfahren:

1. Nachdem Sie die Segmente gemäß „Auswählen von Clips oder Segmenten zum Trimmen mit Slip bzw. Slide“ auf Seite 558 ausgewählt haben, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
   - Klicken Sie auf eine der Rollen in der Timeline, ziehen Sie das gewählte Material nach links oder rechts, und lassen Sie die Maustaste los.
   - Geben Sie mit dem Zahlenblock eine Bildnummer oder einen Timecode-Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).
   - Benutzen Sie die Trimmtasten, um die Auswahl in 1-Bild- oder 10-Bild-Schritten zu verschieben.

Taste	Slips
/	10 Bilder vorwärts
m	10 Bilder rückwärts
Punkt (.)	1 Bild vorwärts
Komma (,)	1 Bild rückwärts

2. Überwachen Sie den Verlauf des Trimmvorgangs mit Hilfe der Monitore, der Trimmzähler und der Timeline.

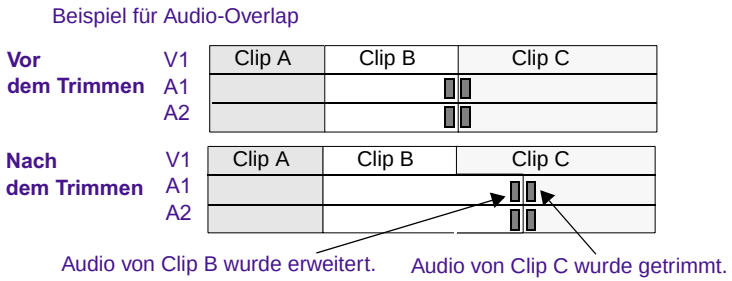
   Wenn während des Slip-Vorgangs das Ende des verfügbaren Materials erreicht wird, wird der Trimmvorgang unterbrochen. Dasselbe geschieht, wenn während eines Slide-Vorgangs der nächste Übergang erreicht wird.

3. Verlassen des Slip- oder Slide-Modus:
   - Klicken Sie auf einen weiteren Übergang, um ihn zu trimmen.

- Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Trim Mode.
- Drücken Sie die Esc-Taste, um den Trimmmodus zu verlassen.

Erstellen von Overlap-Schnitten

Sie können einen Overlap-Schnitt (oder L-Schnitt) benutzen, um einen Übergang zu glätten. Der Zuschauer hat die Illusion, dass das Audio- oder Videomaterial von zwei separaten, aber aneinander anschließenden Clips gemeinsam genutzt wird.



So erstellen Sie einen Overlap-Schnitt:

1. Führen Sie zwischen zwei Clips sowohl für die Audio- als auch die Videospuren einen geraden Schnitt aus.
   - Wenn die Genauigkeit des Videoschnitts von Bedeutung ist, setzen Sie entsprechende Schnittmarken.
   - Wenn die Genauigkeit des Audioübergangs von Bedeutung ist, setzen Sie entsprechende Schnittmarken.
2. Führen Sie einen beidseitigen Trimmvorgang für die Videospur oder die Audiospur aus, aber nicht für beide gleichzeitig:
   - Wenn der Videoübergang an der richtigen Stelle ist, Sie aber das Audiomaterial von einem Clip in den nächsten übergehen lassen möchten (oder umgekehrt), trimmen Sie die Audiospuren entsprechend.
   - Wenn der Audioübergang an der richtigen Stelle ist, aber der Videoübergang entweder vor oder hinter dem Audioschnitt sein soll, trimmen Sie die Videospuren entsprechend.

Erhalten der Synchronität beim Trimmen

Das Avid Xpress DV-System enthält zwei Funktionen, mit deren Hilfe sich ein unbeabsichtigtes Stören der Synchronität von zwei oder mehr Video- und Audiospuren beim einseitigen Trimmen vermeiden lässt.

- Sie können Schwarzfilm hinzufügen, um die Gesamtdauer der Spur beizubehalten.
- Sie können mit synchrongesperrten Spuren trimmen.

Hinzufügen von Schwarzfilm beim Trimmen

Sie können Schwarzfilm entweder auf der A-Seite oder der B-Seite eines Übergangs hinzufügen, um so die Gesamtdauer der Spur und die Synchronität beizubehalten. Das System fügt ein schwarzes Segment ein, um die Spieldauer der getrimmten Bilder aufzufüllen.

So fügen Sie Schwarzfilm beim Trimmen ein:

1. Rufen Sie den Trimm-Modus auf.
2. Wählen Sie den Übergang aus.
3. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie die Trimmrolle der A-Seite oder B-Seite ziehen.

   Das System fügt ein schwarzes Segment ein, ohne die Länge der Sequenz zu verändern.

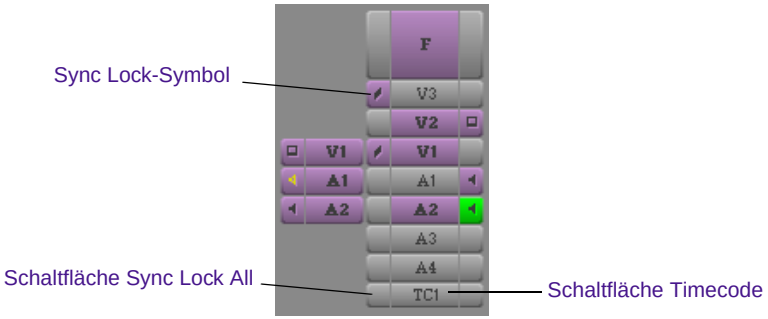
Trimmen mit synchrongesperrten Spuren

So trimmen Sie mit synchrongesperrten Spuren:

Synchrongesperrte Spuren unterstützen nur das einseitige Trimmen, weil beim beidseitigen Trimmen keine Sync Breaks entstehen.

1. Klicken Sie im Trimmmodus neben die Spuren, deren Synchronität Sie aufrechterhalten möchten.

   Das Symbol Sync Lock erscheint und der Synchronpunkt wird über die Spuren hinweg mit Hilfe des Positionszeigers festgelegt.



Sie können auch neben der Schaltfläche Timecode auf Sync Lock All klicken, um die Synchronsperre für alle Spuren ein- oder auszuschalten.

2. Führen Sie ggf. einseitige Trimmvorgänge aus. Dabei erzielen Sie die folgenden Ergebnisse:

   - Wenn Sie die A-Seite eines Übergangs vorwärts trimmen, werden alle anderen Segmente der synchrongesperrten Spuren ebenfalls nach vorne verschoben. Bei versetzten Übergängen können Segmente unter Umständen am durch den Positionszeiger definierten Synchronpunkt geteilt werden, wobei Füllmaterial stehen bleibt.

     Wenn Sie die B-Seite des Übergangs in der gleichen Richtung trimmen, gleiten die zusätzlichen synchrongesperrten Segmente in die Sequenz zurück, um die Synchronität der Sequenz zu erhalten, bis sie auf ein weiteres Segment auf der gleichen Spur stoßen. An diesem Punkt können Sie den Trimmvorgang nicht fortsetzen, und das System gibt einen Warnton aus.

   - Wenn Sie die A-Seite eines Übergangs rückwärts trimmen, werden die zusätzlichen synchrongesperrten Segmente ebenfalls nach hinten verschoben. Wenn die Übergänge versetzt sind und eines der zusätzlichen synchrongesperrten Segmente auf der gleichen Spur auf ein anderes Segment stößt, können Sie den Trimmvorgang nicht fortsetzen, und das System gibt einen Warnton aus.

Wenn Sie die B-Seite des Übergangs in dieselbe Richtung trimmen, werden alle anderen Segmente der synchrongesperrten Spuren nach vorne verschoben, um die Synchronität zu erhalten. Wenn die Übergänge über mehrere Spuren laufen, können unter Umständen mehrere Segmente am Synchronpunkt geteilt werden, der vom Positionszeiger angegeben wird. An dieser Stelle wird Füllmaterial eingefügt.

Kapitel 16

Arbeiten mit Audio

Sie können Audio mit den gleichen Techniken und Tools bearbeiten, die Sie zum Bearbeiten von Video verwenden, einschließlich der Schnittfunktionen und der Funktionen des Segment- und Trimmmodus. Das Avid Xpress DV-System verfügt außerdem über mehrere besondere Funktionen, die den Audioschnitt vereinfachen, wie beispielsweise Audio Scrub, Waveform-Ansichten und Tools zum Anpassen und Mischen von Audiopegeln und Balance zwischen den Lautsprechern. Zusätzlich dazu können Sie die hohen, mittleren und niedrigen Frequenzbereiche von Segmenten mit Hilfe des Audio Equalization (EQ)-Tools anpassen. In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Verfahren erläutert:

- Informationen zu Audio-Tools
- Zugreifen auf Audioeffekt-Tools
- Audioschnitt-Hilfen
- Grundlegendes zum Audio Mix-Tool
- Audio Mix-Tool
- Grundlegendes zu Audio Gain Automation
- Audio EQ-Tool
- Digidesign AudioSuite-Plug-Ins
- Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars
- Verwenden eines GPI-Geräts mit dem Audio Punch-In-Tool

- Feinabstimmen von Audioübergängen
- Mixdown von Audiospuren
- Ändern der Sample-Rate
- Informationen zu einer Audiodatei anzeigen
- Erneutes Importieren von Zaxcom Deva- oder Aaton InDaw-Audiomaterial

Informationen zu Audio-Tools

Das Avid Xpress DV-System bietet eine Reihe von Tools zum Verwalten und Abstimmen von Lautstärke, Balance, Entzerrung und Übergängen. Die verschiedenen Tools haben folgende Funktionen:

- **Audio-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool beim Aufzeichnen analogen Originalmaterials oder der Ausgabe auf Band, um die globalen Eingangs- und Ausgangspegel anzupassen und zu kalibrieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Audio-Tool“ auf Seite 241 und „Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 688.
- **Audio Mix-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool zum Anpassen von Balance und Lautstärke in Clips oder ganzen Spuren innerhalb einer Sequenz. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585.
- **Audio Gain Automation-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool zur Feinabstimmung von Audiospuren. Es enthält Steuerelemente für die Lautstärke-Keyframes und Rampen innerhalb eines Clips. Weitere Informationen finden Sie unter „Grundlegendes zu Audio Gain Automation“ auf Seite 597.
- **Audio EQ-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool zum Anpassen der *Klangeigenschaften* von Audioclips in der Sequenz basierend auf der Dreiband-Steuerung von hohen, mittleren und niedrigen Frequenzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio EQ-Tool“ auf Seite 609.

- **Digidesign® AudioSuite-Plug-In-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool, um auf Audio-Plug-Ins anderer Hersteller zuzugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter „Digidesign AudioSuite-Plug-Ins“ auf Seite 627.
- **Audio Punch-In-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool, um bis zu zwei Audiokanäle als Voice-Over-Kommentar direkt in die Timeline aufzuzeichnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars“ auf Seite 646.

Zugreifen auf Audioeffekt-Tools

Folgende Tools können Sie in allen Audioeffekt-Tools aufrufen:

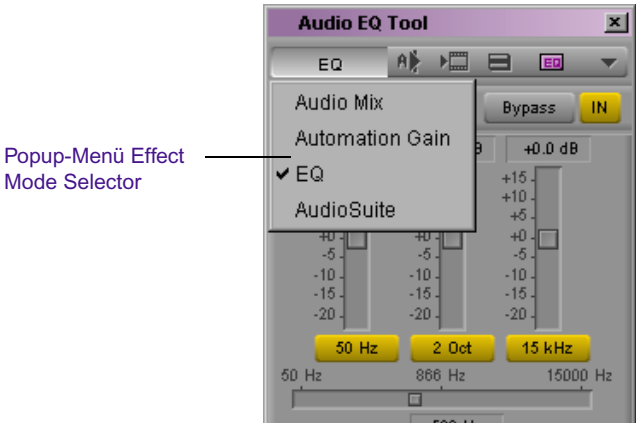
- Audio Mix (zum Anpassen von Balance und Lautstärke)
- Automation Gain
- AudioSuite
- Audio EQ

So greifen Sie auf eines der Audioeffekt-Tools zu:

▶ Wählen Sie im Menü Tools das gewünschte Tool.

So wechseln Sie zu einem anderen Tool:

▶ Wählen Sie im Popup-Menü Effect Mode Selector das neue Tool.



So halten Sie mehrere Tools gleichzeitig geöffnet:

- Wählen Sie das Tool im Menü Tools, oder wählen Sie bei gedrückter Alt-Taste im Popup-Menü Effect Mode Selector ein neues Tool.

Damit keine Verwirrung entsteht, kann im Avid Xpress DV-System immer nur eine Kopie eines Audioeffekt-Tools gleichzeitig geöffnet sein. Das heißt, Sie können z.B. das Audio EQ-Tool nur einmal öffnen.

Im folgenden Abschnitt werden mehrere Funktionen beschrieben, die Ihnen bei der Suche nach Übergängen und beim Abhören von Audio-Samples helfen, während Sie Ton mit den Tools bearbeiten oder schneiden.

Audioschnitt-Hilfen

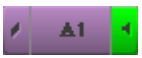
Das Avid Xpress DV-System bietet Funktionen zum Soloschalten von Audiospuren und zum Audio Scrubbing sowie Waveform-Darstellungen zum bildgenauen Anfahren, Markieren und Schneiden von Audiomaterial. Sie können diese Funktionen jederzeit während des Schneidens und bei der Bearbeitung mit den Audiowerkzeugen einsetzen.

Soloschalten von Audiospuren in der Timeline

Sie können mehrere Spuren in der Timeline auf Solo schalten. Mit dieser Funktion können Sie:

- mehrere Spuren gleichzeitig anhören, ohne dazu andere Audiospuren ab- oder leiser schalten zu müssen
- Audiospuren für ein Audio Scrub isolieren, ohne dazu die Überwachung aller anderen Audiospuren ausschalten zu müssen

So schalten Sie eine Audiospur auf Solo:



- Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder ⌘ (Macintosh) auf die Schaltfläche Audio Track Monitor für die zu isolierende Spur.

  Das Symbol Audio Track Monitor wird grün angezeigt.

So heben Sie die Soloschaltung der Spur auf:

- Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Audio Track Monitor.

So heben Sie die Soloschaltung aller Spuren auf:

- Klicken Sie bei gedrückter Strg+Alt-Taste (Windows) oder ⌘+Alt-Taste (Macintosh) für eine einzelne (Solo-) Spur auf die Schaltfläche Audio Track Monitor.

Audio Scrub

Der Begriff *Audio-Scrub* stammt aus der Filmindustrie. Er bezeichnet das „Schrubben“ eines magnetischen Audiobands auf den Tonköpfen, um einen Ausschnitt des Tonmaterials abzuhören. Dieser Vorgang dient dem Isolieren von Audioabschnitten, um Schnittpunkte genau setzen oder Übergänge exakt trimmen zu können.

Smooth Scrub und Digital Scrub

Zum Scrubben von Audio in der Sequenz oder im Originalmaterial stehen zwei Funktionen zur Verfügung:

- **Smooth Audio Scrub:** Diese Funktion imitiert die variable Tonhöhenwiedergabe der herkömmlichen analogen Bänder.
- **Digital Audio Scrub:** Diese Funktion nutzt die digitale Umgebung durch das Sampeln beginnender Bilder, zu Ende gehender Bilder oder beider mit normaler Tonhöhe und Wiedergaberate.

Jeder Scrub-Typ bietet bestimmte Vorteile:

- Smooth Scrub erleichtert die Analyse des Tons bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten.
- Digital Scrub ermöglicht Ihnen, sich schnell auf einzelne Teile des beginnenden bzw. zu Ende gehenden Audiomaterials zu konzentrieren, um bildgenaue Schnitte und Anpassungen vorzunehmen.

Testen Sie beide Scrub-Typen, und entscheiden Sie selbst, welcher jeweils am besten geeignet ist.

Auswählen von Spuren zum Scrubbing

Standardmäßig werden alle zum Abhören aktivierten Audiospuren für das Scrubbing ausgewählt. Wenn die Wiedergabegeschwindigkeit beim Scrubbing jedoch erhöht wird, werden einige dieser Audiospuren ausgelassen. Sie können bis zu zwei Spuren auswählen, die während des Scrubbing auf jeden Fall abgespielt werden sollen, auch wenn das System einige Spuren auslassen muss.

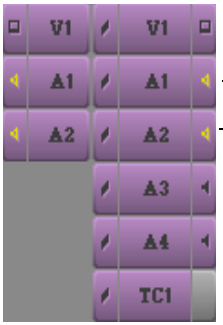
Tabelle 34 zeigt, auf wie viele Spuren die Scrub-Funktion bei verschiedenen Wiedergabegeschwindigkeiten angewendet werden kann.

Tabelle 34 Spurenanzahl und Scrub-Geschwindigkeiten

Wiedergabe von Material vorwärts oder rückwärts mit:	Anzahl zu scrubbender Spuren:
Normaler Geschwindigkeit	Bis zu 8 Spuren
Doppelter Geschwindigkeit	Bis zu 8 Spuren (Windows) 2 Spuren (Macintosh)
Dreifacher Geschwindigkeit	2 Spuren
Mehr als dreifacher Normalgeschwindigkeit	0 Spuren

So stellen Sie die Überwachung einer Audiospur beim Scrubbing sicher:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Audio Track Monitor für die ausgewählte Spur.



Schaltflächen Audio Track Monitor mit goldenen Lautsprechersymbolen

Die Spuren, die in jedem Fall erhalten bleiben, wenn das System beim Scrubbing Spuren auslassen muss, sind durch eine violette Schaltfläche Audio Track Monitor mit einem goldenen Lautsprechersymbol gekennzeichnet. Standardmäßig wird das goldene Lautsprechersymbol auf den Audio Track Monitor-Schaltflächen der beiden obersten Audiospuren angezeigt.

Sie können bestimmte Audiospuren zum Scrubbing isolieren, ohne die Überwachung aller anderen Audiospuren zu deaktivieren, indem Sie für diese Audiospuren Solo einschalten. Siehe „Soloschalten von Audiospuren in der Timeline“ auf Seite 570.

Ausführen der Funktion Smooth Audio Scrub

Das Smooth Audio Scrub-Verfahren kann mit Hilfe der J-K-L-Tasten ausgeführt werden, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

Verwenden der J-K-L-Tasten zum Ausführen des Smooth Scrub

Mit den Tasten J-K-L können Sie eine Drei-Tasten-Wiedergabe starten, um ausgewählte Audiospuren mit Smooth Audio Scrub bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten abzuspielen. Die Funktion Digital Audio Scrub können Sie mit der Drei-Tasten-Wiedergabe nicht aktivieren. Während des Abhörens können Sie das Material bei schrittweiser Wiedergabe (Jogging) oder im Shuttle-Verfahren und mit bis zu dreifacher Normalgeschwindigkeit durchgehen. Der Ton bricht bei dreifacher Normalgeschwindigkeit ab und setzt wieder ein, wenn die Geschwindigkeit unter den dreifachen Normalwert fällt.

So hören Sie Audio mit der Drei-Tasten-Wiedergabe ab:

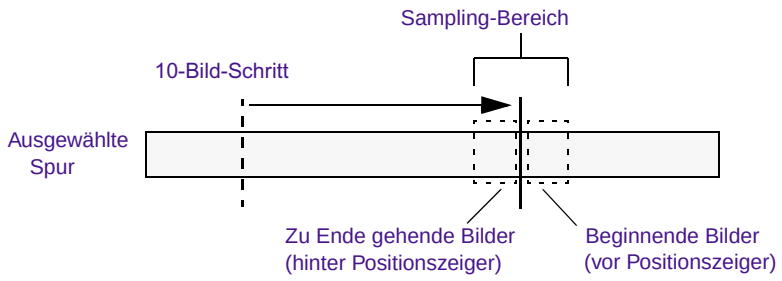
1. Wählen Sie die gewünschte Spur aus und passen Sie die Wiedergabelautstärke nach Bedarf an.
2. Spielen Sie das Audio ab. Verwenden Sie dazu die Drei-Tasten-Methode zur Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit, wie unter „Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten“ auf Seite 458 beschrieben.

Digital Audio Scrub

Mit der Funktion Digital Audio Scrub können Sie ausgewählte Bilder des Audiomaterials vor oder nach dem Positionszeiger sampeln, während Sie sich durch das Rohmaterial bewegen, wobei Tonhöhe und Geschwindigkeit unverändert bleiben. Die Funktion Digital Audio Scrub hat folgende Eigenschaften:

- Es werden immer die Audiobilder am Zielpunkt wiedergegeben. Wenn Sie beispielsweise zehn Bilder vorwärts gehen, hören Sie bei Erreichen des neuen Zielpunkts eine ausgewählte Anzahl von Audiobildern von einem Punkt hinter dem Positionszeiger (zu Ende gehende Bilder) bis zu einem Punkt vor dem Positionszeiger (beginnende Bilder).
- Das Audiomaterial wird immer vorwärts wiedergegeben. Es wird am Zielpunkt immer in derselben Weise gesampelt, unabhängig davon, ob Sie es vorwärts oder rückwärts durchgehen.

Beispiel für Digital Scrub



Einstellen der Parameter für Digital Scrub

Die Standardparameter für die Anzahl der hörbaren Bilder beim Scrubbing sind auf null Bilder für zu Ende gehendes Audio (hinter dem Positionszeiger) und ein Bild für beginnendes Audio (vor dem Positionszeiger) eingestellt. Die Standardparameter sind für das Isolieren von Bildern zum Markieren oder Trimmen ausreichend.

Sie können diese Einstellungen erweitern, um mehr Audiobilder auf beiden Seiten zu erfassen, beispielsweise wenn Sie ganze Wörter oder Teile von Wörtern beim Scrubbing sampeln möchten, um Schnittpunkte innerhalb einer Wortfolge zu finden. Sie können beim Scrubbing auch die Einstellungen umkehren, um Bilder hinter dem Positionszeiger (zu Ende gehende Bilder) zu sampeln. Sie sollten die Anzahl der gesampelten Bilder nicht auf beiden Seiten gleichzeitig erhöhen, da es schwierig werden kann, einen Schnitt- oder Trimmpunkt anhand der Position des Positionszeigers zu finden.

So stellen Sie die Parameter für Digital Audio Scrub ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Audio.

   Das Fenster Audio Settings wird geöffnet.

3. Klicken Sie in ein Textfeld, und geben Sie im Bereich Pop-up Scrub, Timeline Scrub oder beiden Bereichen eine neue Anzahl zu Ende gehender oder beginnender Bilder ein.

   Die neuen Parameter sind jetzt wirksam.

4. Klicken auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

Ausführen des Digital Scrub-Verfahrens

So finden Sie mit der Digital Scrub-Funktion eine Audioschnittstelle:

1. Schalten Sie die gewünschte Audiospur auf Solo, und passen Sie ggf. die Ausgabelautstärke an. Siehe „Soloschalten von Audiospuren in der Timeline“ auf Seite 570.
2. Drücken Sie die Feststelltaste (Caps-Lock), um die Funktion Digital Audio Scrub zu aktivieren.

Sie können die Funktion auch aktivieren, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie den Positionszeiger ziehen oder auf die Step-Schaltflächen (Jog) klicken.

3. Benutzen Sie beim Durchlaufen des Materials eine der folgenden Methoden, um den Scrub zu hören:
   - Ziehen Sie den Positionszeiger.
   - Klicken Sie auf die Step (Jog)-Schaltflächen, die sich auf der Registerkarte Move der Command-Palette befinden: 1 Bild zurück, 1 Bild vor, 10 Bilder zurück oder 10 Bilder vor.

Wenn Sie das gewünschte Bild gefunden haben, markieren Sie die Position, trimmen den Übergang oder führen eine andere Funktion aus.

Wenn Sie beginnende Bilder (z.B. mit den standardmäßigen Scrub-Parametern) bearbeiten, verschiebt das System den Positionszeiger an den *Anfang* der zuletzt gesampelten Stelle im Audio. Wenn Sie zu Ende gehende Bilder bearbeiten, bewegt das System den Positionszeiger an das *Ende* der zuletzt gesampelten Stelle im Audio.

Anpassen der Balance-Standardeinstellungen

Die Weise, in der das Material aufgenommen und mit Avid Xpress DV aufgezeichnet wurde, beeinflusst die Balance der Ausgabe zwischen den Lautsprechern. Standardmäßig werden die Audiospuren 1 und 3 auf dem linken und die Audiospuren 2 und 4 auf dem rechten Lautsprecher ausgegeben.

Im Fenster Audio Settings können Sie mit der Option All Tracks Centered vor oder während des Schneidens globale Balance-Einstellungen vornehmen. Das Fenster Audio Settings enthält Optionen zum Anpassen der Standardeinstellungen für die Audiobalance beim Schneiden neuer Clips. Außerdem können Sie hier die Parameter für die Digital Audio Scrub-Funktion zum Überwachen und Analysieren von Audiospuren und Übergängen einstellen.

Informationen zum Verwenden des Audio Mix-Tools zum Anpassen der Balance für individuelle Clips einer Sequenz finden Sie unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585.

So öffnen Sie das Fenster Audio Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Audio.

   Das Fenster Audio Settings wird geöffnet.

Standardmäßig wird bei Clips die Audiospur 1 auf dem linken und Spur 2 auf dem rechten Lautsprecher ausgegeben. Wenn Sie die Option All Tracks Centered aktivieren, wird die Balance aller Spuren zwischen den beiden Lautsprechern zur Überwachung und Ausgabe zentriert.

Informationen zum Einstellen der Audio Scrub-Parameter finden Sie unter „Einstellen der Parameter für Digital Scrub“ auf Seite 575.

Anzeigen von Waveform Plots

Sie können Waveform Plots verwenden, um Punkte, die Sie bearbeiten oder trimmen möchten, in einer Audiospur optisch zu bestimmen. Man unterscheidet zwei Arten von Waveform Plots: *Energy* und *Sample*. Beide können im Timeline-Schnellmenü ausgewählt werden.

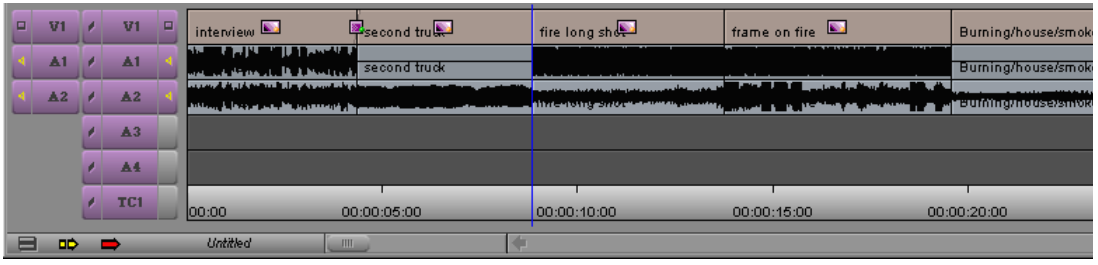
So zeigen Sie Audio Waveforms an:

1. Wenn Sie in einem bekannten Abschnitt der Spuren nach einem Punkt suchen, vergrößern Sie die Ansicht, um mehr Details in der Sequenz anzuzeigen und einen Abschnitt des Audiomaterials zu markieren. Wenn weniger Material anzuzeigen ist, zeichnet das System den Waveform Plot schneller.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie Sample Plot.

   Der Sample Plot zeigt die gesamte Amplitude der Audio-Waveform an. Dies entspricht den Spannungswerten, die Sie auf einem Analog-Oszilloskop sehen würden.

Waveform Sample-Darstellung



Sie können jederzeit Strg+Punkt (Windows) oder ⌘+Punkt (Macintosh) drücken, um das Neuzeichnen des Waveform-Plots anzuhalten.

3. (Optional) Um die Waveform-Anzeige maximal zu vergrößern, wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

   - Vergrößern oder verkleinern Sie die Ansicht der Timeline mit Hilfe der Skalenleiste. Dadurch werden die Waveform Plots vergrößert und Änderungen der Audiopegel detaillierter angezeigt.

- Vergrößern Sie die Höhe der ausgewählten Audiospuren und anschließend auch der Waveform-Anzeigen. Drücken Sie dazu Strg+L (Windows) oder ⌘+L (Macintosh).
- Verkleinern Sie die Höhe der ausgewählten Audiospuren und anschließend auch der Waveform-Anzeigen. Drücken Sie dazu Strg+K (Windows) oder ⌘+K (Macintosh).
- Um die Abbildung des Sample-Plots zu vergrößern, ohne dabei auch deren Spuren größer zu machen, drücken Sie Strg+Alt+L (Windows) oder ⌘+Alt+L (Macintosh).

  Dies kann sehr hilfreich sein, wenn Sie leise Passagen im Detail überprüfen.
- Um die Abbildung des Sample-Plots zu verkleinern, ohne dabei auch deren Spuren kleiner zu machen, drücken Sie Strg+Alt+K (Windows) oder ⌘+Alt+K (Macintosh).

  Dies kann sehr hilfreich sein, wenn Sie laute Passagen im Detail überprüfen.

Sie können im Dialogfeld Timeline Settings die Option Show Marked Waveforms aktivieren, um die Ansicht der Spuren in der Timeline einzuengen. Mit dieser Option wird die Anzeige der Timeline schneller, da die Waveform nur zwischen der IN- und der OUT-Marke angezeigt wird.

4. Bewegen Sie sich mit einer beliebigen Wiedergabemethode durch das in der Waveform abgebildete Audiomaterial.

   Während des optischen Audio-Trackings hören Sie auch den Ton. Wenn sich der Positionszeiger in der Waveform an der gewünschten Stelle befindet, können Sie markieren, trimmen oder jede beliebige Funktion ausführen.

Audio Waveform Plots können Ihre Navigation durch die Timeline verlangsamen. Aus diesem Grund werden Sie sie vermutlich nur in Einzelfällen benutzen. Dazu können Sie eine benutzerdefinierte Timeline-Ansicht erstellen, wie unter „Anpassen der Timeline-Ansichten“ auf Seite 508 beschrieben.

Nach dem Erstellen einer benutzerdefinierten Waveform-Ansicht können Sie sie im Popup-Menü Timeline View auswählen und anschließend in eine andere Ansicht zurückkehren.

Farbiges Kennzeichnen der Sample-Raten

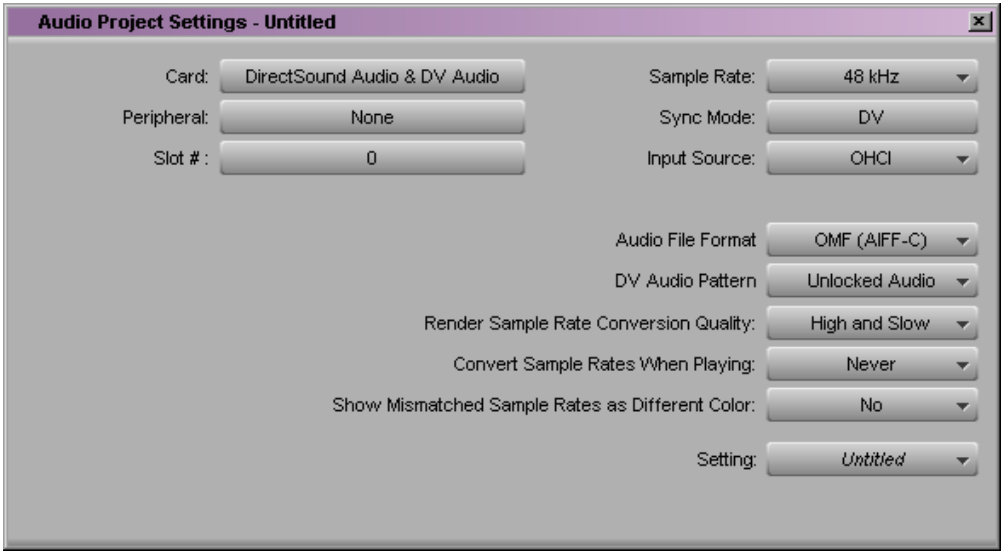
In Sequenzen mit mehreren verschiedenen Sample-Raten kann das System diese mit verschiedenen Farben kennzeichnen.

So kennzeichnen Sie Sample-Raten farbig:

1. Laden Sie eine Sequenz mit mehreren Sample-Raten in die Timeline.
2. Wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Sample Plot.
3. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

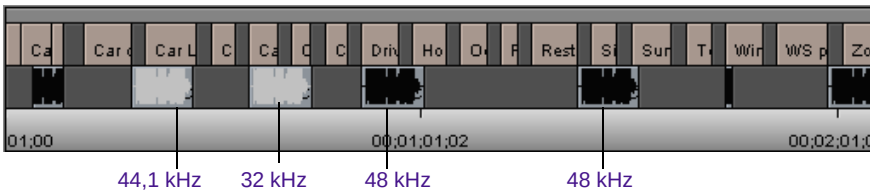
   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
4. Doppelklicken Sie auf Audio Project.

   Das Fenster Audio Project Settings wird geöffnet.



5. Wählen Sie im Popup-Menü Show Mismatched Sample Rates as Different Color die Option Yes.

   Die Clips mit der von Ihnen für das Projekt ausgewählten Sample-Rate werden im Schwarz gekennzeichnet. Wenn Sie beispielsweise im Fenster Audio Project Settings im Popup-Menü Sample Rate 48 kHz gewählt haben, werden die Sample-Plots dieser Clips (48 kHz) schwarz angezeigt und die Sample-Plots der Clips mit abweichenden Sample-Raten (32 kHz und 44,1 kHz) in Weiß.



Arbeiten mit Low Latency Audio in der Sequenz

Wenn Sie mit den Audio-Tools arbeiten (Audio EQ, Audio Punch-In, Automation Gain und Audio Mix), kann es bei der Wiedergabe oder beim Aufzeichnen eines Clips zu Verzögerungen beim Audio kommen.

Abhängig von der Geschwindigkeit Ihres Systems und der Audio-Sample-Rate kann es beim Einstellen der Bedienelemente in diesen Tools zu einer Verzögerung zwischen dem Zeitpunkt der Einstellung bis zur Ausgabe am Lautsprecher kommen.

Mit Avid Xpress DV können Sie die Audioverzögerung reduzieren, indem Sie die Anzahl der gepufferten Samples bei der Wiedergabe eines Clips oder einer Sequenz anpassen. Dadurch werden vor dem Start einer Abspielschleife oder der Aufzeichnung Informationen in die Sequenz geladen, so dass das Audiomaterial und die Audiosteuerung synchronisiert werden können.

Anpassen der Audioverzögerung (Latenz)

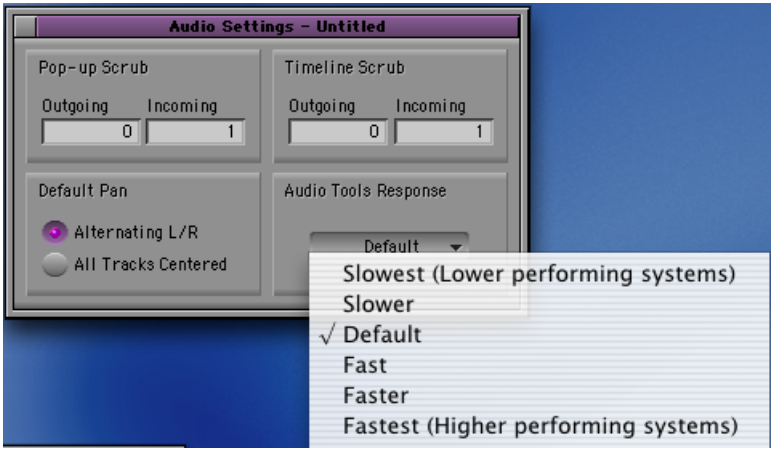
So passen Sie die Audioverzögerung in Clips oder Sequenzen an:

1. Laden Sie eine Sequenz in die Timeline, und öffnen Sie ein Audio-Tool (Audio EQ, Audio Punch-In, Automation Gain oder Audio Mix).
2. Klicken Sie im Audio-Tool auf die Schaltfläche Play In-Out, um die Sequenz abzuspielen.
3. Stellen Sie die Audioausgabe mit den Reglern ein.

   Wenn die Audioausgabe verzögert wird, während Sie die Regler verschieben und Sie die Änderungen nicht sofort über die Lautsprecher hören, können Sie diese Verzögerung korrigieren.
4. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
5. Doppelklicken Sie auf Audio.

   Das Fenster Audio Settings wird geöffnet.



6. Wählen Sie im Popup-Menü Audio Tools Response eine Reaktionsgeschwindigkeit, die der Geschwindigkeit Ihres Systems entspricht. In schnelleren Systemen sind unter Umständen schnellere Reaktionsgeschwindigkeiten möglich.

Gehen Sie beim Anpassen der Audioreaktion vorsichtig vor. Das Ändern der Standardeinstellung kann zu Audio-Underruns, Knistern und anderen Nebeneffekten führen.

7. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Play In-Out.

   Sie müssen ggf. im Popup-Menü Audio Tools Response eine andere Reaktionsgeschwindigkeit wählen, um die für Ihre Sequenz geeignete zu finden.

8. Klicken nach Wahl der gewünschten Option auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

Anpassen der Lautstärke

In Avid Xpress DV können Sie die Lautsprecher bzw. Kopfhörer stummschalten oder ihre Lautstärke anpassen, ohne die Anwendung zu verlassen. In früheren Versionen musste die Lautstärke von Kopfhörern und Lautsprechern über den Desktop eingestellt werden. Jetzt können Sie die Lautstärke über die obere Symbolleiste der Timeline oder im Audio-Tool anpassen.

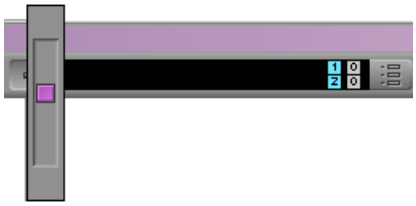
Diese Anpassung der Lautstärke wirkt sich nur auf Avid Xpress DV aus. Wenn Sie die Anwendung verlassen, gilt wieder die Windows-Einstellung.

So passen Sie die Lautstärke über die Symbolleiste der Timeline an:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Master Volume, und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Wenn die Schaltfläche Master Volume nicht angezeigt wird, wählen Sie im Popup-Menü Meter Menu die Option Show Audio Meters. Die Schaltfläche Master Volume wird zusammen mit den Audio-Pegelanzeigen angezeigt.

   Der Schieberegler Volume Control wird angezeigt.



2. Halten Sie die Maustaste weiter gedrückt, und ziehen Sie den Lautstärkeregler auf den gewünschten Pegel.
3. Lassen Sie die Maustaste los.

So passen Sie die Lautstärke über das Audio-Tool an:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Show/Hide Volume Control.

   Der Schieberegler Volume Control wird angezeigt.
3. Stellen Sie den gewünschten Audiopegel ein.

So schalten Sie Audio stumm:

- Klicken Sie in der Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Master Volume.

  Die Schaltfläche wird durchgestrichen. Es erfolgt keine Audioausgabe mehr über die Lautsprecher oder Kopfhörer.

- Klicken Sie im Audio-Tool im Regler Volume Control auf die Schaltfläche Mute.

  In der Schaltfläche wird ein Häkchen angezeigt. Es erfolgt keine Audioausgabe mehr über die Lautsprecher oder Kopfhörer.

So heben Sie die Stummschaltung auf:

- Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Master Volume, bis die rote Linie verschwindet.
- Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Mute, bis das Häkchen nicht mehr angezeigt wird.

Grundlegendes zum Audio Mix-Tool

Weitere Informationen über Audiopegel für die Ausgabe zur digitalen Ausspielung finden Sie unter„Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 688.

Die Standardlautstärke für Masterclips beim ersten Aufzeichnen der Medien ist Null (d.h. ohne Dämpfung). Die Option Pan im Fenster Audio Settings legt fest, wie das System die Standardbalancewerte wiedergibt. Wenn Sie Default Pan auf Alternating Left - Right einstellen, werden ungerade Spuren in den linken Kanal und gerade in den rechten geleitet. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Balance-Standardeinstellungen“ auf Seite 577.

Mit dem Audio Mix-Tool können Sie:

- die Balance und Lautstärke für einen einzelnen Clip, eine ganze Spur, mehrere Spuren gleichzeitig oder eine ganze Sequenz anpassen
- die Lautstärke, Balance oder beide Werte für jeweils eine Spur anpassen
- die Lautstärke, Balance oder beide Werte für mehrere Spuren gleichzeitig anpassen, indem Sie diese miteinander verkoppeln Siehe „Verkoppeln und Anpassen mehrerer Spuren“ auf Seite 592.

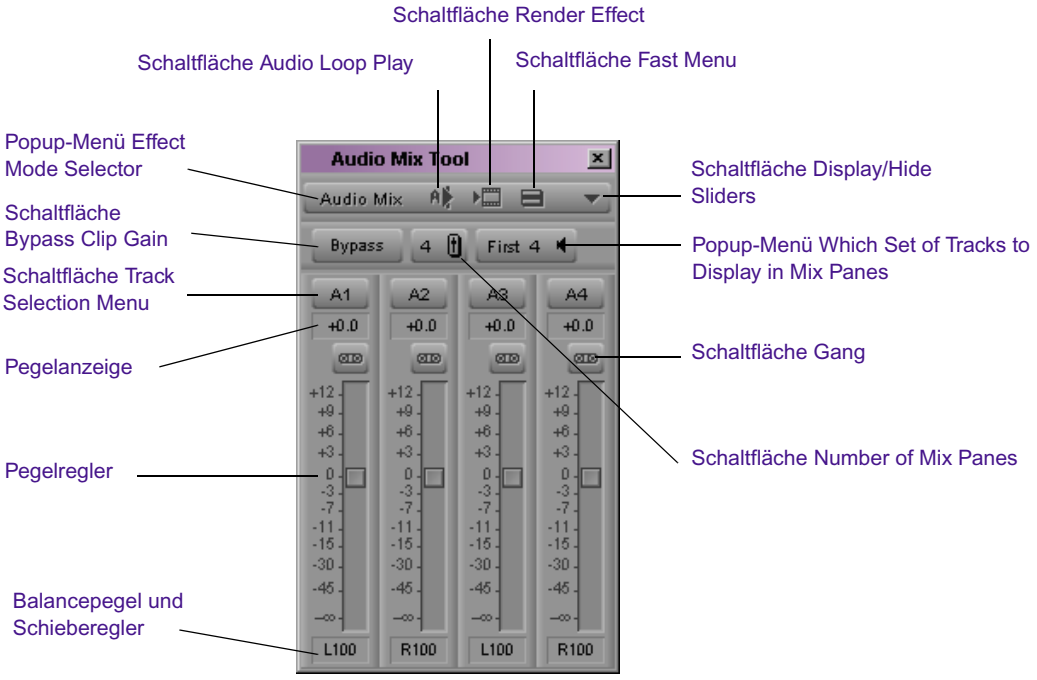
Das System verwendet diese Einstellungen für alle Arten der Wiedergabe, einschließlich der Ausgabe zur digitalen Ausspielung.

Das Audio Mix-Tool passt nur ganze Clips an. Sie können Lautstärkepegel in einem Clip in der Timeline mit der Funktion Audio Gain Automation anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Grundlegendes zu Audio Gain Automation“ auf Seite 597.

Audio Mix-Tool

So öffnen Sie das Audio Mix-Tool:

- Wenn eines der Audio-Tools bereits geöffnet ist, wählen Sie im Popup-Menü Effect Mode Selector den Befehl Audio Mix.
- Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Mix.



Ändern der Größe des Audio Mix-Tools

Über die Schaltfläche Number of Mix Panes können Sie die Anzeige von 8 auf 4 Spuren ändern. Wenn Sie 4 Spuren auswählen, wird ein Menü eingeblendet, in dem Sie die ersten oder die letzten vier aktivierten Spuren anzeigen können.

Darüber hinaus können Sie die Anzeige des Audio Mix-Tools vereinfachen, indem Sie auf die Schaltfläche Display/Hide Sliders klicken, um die Pegelregler ein- bzw. auszublenden.

Anschließend können Sie weiterhin die Pegel anpassen, indem Sie eine Spur auswählen und Werte über den Zahlenblock der Tastatur eingeben oder indem Sie einen Wert in die Anzeige Volume Level eingeben.

Die Größe des Audio Mix-Tools können Sie verändern, indem Sie den Rand oder die Ecke des Tools ziehen. Sie können die Größe des Audio Mix-Tools nur dann ändern, wenn die Schieberegler angezeigt werden.

Anpassen einzelner Audiospuren

So passen Sie eine einzelne Audiospur mit dem Audio Mix-Tool an:

1. Laden Sie einen Clip oder eine Sequenz, und aktivieren Sie den passenden Monitor:
   - Um eine Spur in einem Zuspielclip anzupassen, müssen Sie den Player-Popup-Monitor aktivieren.
   - Um eine Spur in einer Sequenz anzupassen, müssen Sie den Composer-Monitor aktivieren.
2. Wählen Sie die Spur oder den Teil einer Spur aus, die/der angepasst werden soll:
   - Um eine Spur in einem einzelnen bearbeiteten Clip einer Sequenz anzupassen, platzieren Sie den Positionszeiger im Clip.
   - Um einen markierten Audioausschnitt anzupassen, setzen Sie IN- und OUT-Marken. Dabei wird der gesamte markierte Clip angepasst.
   - Um die Pegel ab einer IN-Marke bis zum Ende der Spur anzupassen, setzen Sie nur eine IN-Marke. Ist nur eine Marke gesetzt, wird die gesamte Spur angepasst, und zwar vom Anfang des Clips, der die Marke enthält.
   - Um die Pegel der gesamten Spur global anzupassen, setzen Sie keine IN- oder OUT-Marken.
3. Zum Öffnen des Audio Mix-Tools wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Mix.

Das Audio Mix-Tool enthält für jede der acht Audiospuren, die Sie abhören und anpassen können, ein Bedienfeld. Das Audio Mix-Tool kann nur Spuren anzeigen, die in der Sequenz vorhanden und zum Abhören aktiviert sind oder die mit dem Originalclip aufgezeichnet wurden. Im Audio Mix-Tool werden nur zum Abhören aktivierte Spuren angezeigt. Wird eine Spur nicht angezeigt, überprüfen Sie die Sequenz, um sicherzustellen, dass diese Spur aktiviert ist.

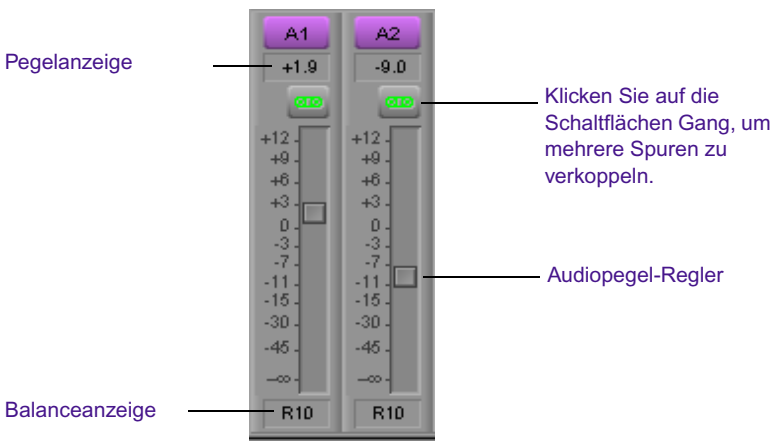
4. Wählen Sie mit einer der folgenden Methoden die anzupassende Audiospur aus:
   - Klicken Sie für die gewünschte Audiospur auf die Schaltfläche Track Selection Menu.
   - Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Track Selection Menu, und wählen Sie dann im Popup-Menü eine Spur.

Verwenden Sie das Audio-Tool, um die Ausgabekanäle zu bestätigen oder zu ändern (wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool).

5. Bei aktiviertem Audio Mix-Tool können Sie das Tonmaterial mit jeder Wiedergabemethode (z.B. den J-K-L-Tasten) abspielen, mit wechselnder Geschwindigkeit wiedergeben oder schrittweise durchlaufen und auf diese Weise prüfen, ob Lautstärke- oder Balance-Anpassungen notwendig sind.

   Mit der Tastatur können Sie entweder den Player-Popup-Monitor oder den Composer-Monitor steuern, je nachdem, welcher Monitor beim Aufrufen des Audio Mix-Tools aktiv war. Ändern Sie Ihre Auswahl, indem Sie auf den entsprechenden Monitor klicken.

6. Sie können die Lautstärke erhöhen bzw. verringern oder die Balance nach links oder rechts verlagern. Dadurch wird die Lautstärke oder Balance für einen einzelnen Clip angepasst. Siehe „Ändern eines Audiopegels“ auf Seite 589.



7. Passen Sie die Balancewerte an. Siehe „Anpassen der Balancewerte“ auf Seite 590.
8. Wenden Sie mit Hilfe des Audio Mix-Schnellmenüs, das sich in der oberen Symbolleiste des Tools befindet, die Korrekturen auf einen ausgewählten Bereich an. Siehe „Anwenden der angepassten Balancewerte“ auf Seite 590.
9. Spielen Sie den Ton mit Hilfe der J-K-L-Tasten erneut ab.
10. Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 9, bis Sie mit den Balance- und Lautstärkepegeln zufrieden sind.

    Das System verwendet jetzt immer die neuen Einstellungen, wenn Sie die Sequenz abspielen oder aufzeichnen.

Ändern eines Audiopegels

So ändern Sie den Wert eines Audiopegels im Audiospur-Bedienfeld:

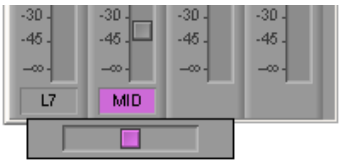
- Klicken Sie am Rand des Pegelreglers auf eine Zahl.
- Klicken Sie auf den Pegelregler, geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).

  Die Werte werden so lange kumuliert, bis Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh) drücken. Wenn Sie beispielsweise den Wert 12 eingeben möchten, geben Sie direkt hintereinander 1 und 2 ein. Wenn Sie jedoch eine 1 eingeben und den Wert dann in 2 ändern möchten, drücken Sie die Eingabe- (Windows) oder Return-Taste (Macintosh), bevor Sie die 2 eingeben.
- Klicken Sie auf den Pegelregler, und ziehen Sie ihn an die neue Position.
- Klicken Sie in die Lautstärkepegelanzeige, geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Macintosh).
- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Pegelregler, um den Wert auf 0 dB zurückzusetzen.

Anpassen der Balancewerte

So ändern Sie die Balancewerte im Audiospur-Bedienfeld:

- Klicken Sie auf die Balanceanzeige, um den Popup-Regler aufzurufen. Ziehen Sie den Regler dann an eine neue Position.



- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Balanceanzeige für MID.

  Wenn dabei die Sequenz abgespielt wird, werden Sie feststellen, dass die Wiedergabe unterbrochen wird, wenn Sie eine Korrektur vornehmen (das Audio Mix-Tool bietet keine Audiosteuerung in Echtzeit). Sie können die Lautstärke während der Wiedergabe des Clips anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 595.

Anwenden der angepassten Balancewerte

So wenden Sie die angepassten Balancewerte an:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Mix Fast Menu, und wählen Sie im Schnellmenü einen Befehl, wie in Tabelle 35 gezeigt.

Tabelle 35 Befehle im Audio Mix-Schnellmenü

Befehl	Beschreibung
Set Pan on Track, Set Level on Track	Wendet die Balance- oder Pegeleinstellungen, die gegenwärtig im Audio Mix-Tool eingestellt sind, auf alle Segmente im markierten Bereich der Spuren an.
Adjust Pan/Vols on Track	Öffnet ein Dialogfeld, in dem stufenweise die Einstellungen für Segmente angepasst werden können, die im markierten Bereich ausgewählter Spuren liegen. Wenn Sie z.B. -1 in das Textfeld Gain Adjustment eingeben und auf OK klicken, werden die verschiedenen Audiopegeleinstellungen in allen Segmenten des markierten Bereichs ausgewählter Spuren um genau 1 dB gesenkt.
Remove Clip Gain on Track, Remove Pan on Track	Entfernt Clip-Gain- oder Balancewerte aus dem markierten Bereich der ausgewählten Spuren.
Remove Pan/Vols on Track	Löscht alle Audio Mix-Anpassungen, die auf Segmente in den markierten Bereichen der ausgewählten Spuren angewendet wurden. Für jeden Audioclip werden die ursprünglichen Balance- und Lautstärkeeinstellungen wiederhergestellt. Die Optionen im Schnellmenü sind grau hinterlegt, bis Sie eine Spur durch Klicken auf die Schaltfläche Track Selection Menu auswählen. (Zum Anpassen mehrerer Spuren klicken Sie auf weitere Track Selection Menu-Schaltflächen.) Je nachdem, welche Marken Sie im Clip oder in der Sequenz setzen, stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung: • **Mit IN- und OUT-Marken:**Korrekturen werden an den ausgewählten Spuren zwischen den Marken durchgeführt. • **Mit IN-Marke (keine OUT-Marke):**Korrekturen werden von der IN-Marke bis zum Ende der ausgewählten Spuren durchgeführt. • **With an OUT point (no IN point):**Dieser Befehl führt Korrekturen vom Beginn der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke durch. • **Ohne Marken:** Diese Befehle werden global (über ganze Spuren) angewendet.

Die im Audio Mix-Tool eingestellten Clip Gain-Werte gelten immer für das gesamte Segment. Sie können deshalb keine Einstellung für einen Unterabschnitt eines Segments wählen. Um Gain für einen Abschnitt eines Segments einzustellen, verwenden Sie Audio Gain Automation. Weitere Informationen finden Sie unter „Grundlegendes zu Audio Gain Automation“ auf Seite 597.

Verkoppeln und Anpassen mehrerer Spuren

Sie können mehrere Spuren im Audio Mix-Tool verkoppeln, um dieselben relativen Einstellungen für die Spuren beim Anpassen beizubehalten. Dies ist in verschiedenen Fällen von Nutzen. Beispielsweise können Sie Spuren verkoppeln, um die Gesamtlautstärke eines Sequenzabschnitts zu erhöhen, während das Verhältnis der Pegelanpassung zwischen den Spuren beibehalten werden.

So verkoppeln Sie mehrere Spuren und passen sie an:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Gang der Spuren, die Sie verkoppeln möchten. Durch ein erneutes Klicken auf eine Schaltfläche Gang können Sie diese deaktivieren.
2. Passen Sie die Lautstärke oder die Balance einer der Spuren an. Benutzern Sie eines der unter „Anpassen einzelner Audiospuren“ auf Seite 587 beschriebenen Verfahren. Die anderen Spuren werden relativ dazu angepasst.

Wenn Sie zwei oder mehr Spuren verkoppeln, werden auch die Pegel- und Balanceregler verkoppelt.

So stellen Sie alle verkoppelten Regler auf den gleichen Lautstärkewert ein:

- Klicken Sie am senkrechten Rand des Lautstärkereglers auf den Wert, oder geben Sie einen Wert in eine der Pegelanzeigen ein, und drücken Sie anschließend die Eingabe- (Windows) oder Return-Taste (Macintosh).

So stellen Sie alle verkoppelten Regler auf den gleichen Balancewert ein:

- Klicken Sie auf die Anzeige Pan Value, und geben Sie einen Wert ein.

Rendern eines Audioeffekts

Über die Schaltfläche Render Effect können Sie einen Audioeffekt rendern, ohne dazu das Audio Mix-Tool zu schließen. Wenn Sie beispielsweise den Pegel eines Clips ändern, der eine gerenderte Audioüberblendung enthält, wird der Rendervorgang des Effekts aufgehoben. Über die Schaltfläche Render Effect können Sie die Audioüberblendung direkt im Audio Mix-Tool erneut rendern. Anschließend können Sie den Clip sofort abspielen, um die Wirkung der geänderten Pegeleinstellung in Verbindung mit der Audioüberblendung zu prüfen. Weitere Informationen zum Rendern finden Sie unter „Rendern von Effekten“ im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* oder in der Hilfe.

Ändern der Balancewerte

Es gibt zwei grundsätzliche Möglichkeiten, mit Balancewerten zu arbeiten:

- Erstellen oder Bearbeiten eines Balance-/Lautstärke-Audioeffekts. Mit dieser Methode wird ein Effekt erstellt, der mit der Sequenz gespeichert wird.
- Bearbeiten der Interpretation von Balancewerten durch das System während der Wiedergabe.

Erstellen oder Bearbeiten eines Balance-/Lautstärkeeffekts

Sie haben folgende Möglichkeiten, einen Balance-/Lautstärke-Audioeffekt zu erstellen oder zu bearbeiten:

- Verwenden Sie die Pan-Popup-Regler, die sich im unteren Bereich des Audio Mix-Tools befinden.
- Verwenden Sie die Balance-Befehle im Schnellmenü des Audio Mix-Tools. Siehe die Beschreibung der Befehle unter „Anpassen der Balancewerte“ auf Seite 590.

Stereo (verfügbar im Audio-Tool) ist der einzige Audio Mix-Modus, der Balance-/Lautstärke-Effekte unterstützt.

Bearbeiten der Interpretation von Balancewerten durch das System

So bearbeiten Sie die Interpretation von Balancewerten durch das System während der Wiedergabe:

- Stellen Sie im Fenster Audio Settings die Standardeinstellungen der Balancewerte ein. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Balance-Standardeinstellungen“ auf Seite 577.
- Wählen Sie über die Schaltfläche Mix Mode Selection im Audio-Tool einen der folgenden Modi aus (siehe „Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 691):
  - *Stereo* verwendet die Standardeinstellungen der Balancewerte und ermöglicht das Erstellen von Balance-/Lautstärkeeffekten.
  - *Mono* setzt die Balanceregler der Spuren bei der Ausgabe in die Mittelstellung. Dieser Modus ignoriert Balance-/Lautstärkeeffekte.

Umgehen bestehender Lautstärkeeinstellungen

Sie können das System anweisen, Lautstärkeeinstellungen, die mit dem Audio Mix-Tool vorgenommen wurden, beim Abspielen oder Aufzeichnen einer Sequenz zu ignorieren.

Zum Deaktivieren der aktuellen Lautstärkeeinstellungen haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie im Audio Mix-Tool auf die Schaltfläche Bypass.
- Klicken Sie im Audio-Tool auf die Schaltfläche Bypass Clip Gain.

  Die Lautstärkeregler werden ausgeblendet.

So stellen Sie die ursprünglichen Einstellungen wieder her:

- Deaktivieren Sie im Audio Mix-Tool die Schaltfläche Bypass.
- Deaktivieren Sie im Audio-Tool die Schaltfläche Bypass Clip Gain.

Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts

Mit der Schaltfläche Audio Loop Play können Sie die Lautstärke eines bestehenden Audio Mix-Effekts ändern, während der Clip abgespielt wird.

Die Schaltfläche Audio Loop Play erscheint in verschiedenen Audioeffekt-Tools und ist außerdem eine der Schaltflächen, die über die Registerkarte Play der Command-Palette zugewiesen werden kann. Weitere Informationen zum Zuweisen von Schaltflächen finden Sie unter „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157

Während das System die Schleife abspielt, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Anpassen von Audioeffekten.
- Wechseln zwischen Peak Hold und Infinite Hold über das Popup-Menü Peak Hold im Audio-Tool.
- Verwenden der Schaltfläche Reset Peak im Audio-Tool.

Weitere Informationen zum Audio-Tool finden Sie unter „Audio-Tool“ auf Seite 241. Hinweise zu den Beschränkungen der Lautstärkeanpassung finden Sie unter „Einschränkungen beim Anpassen der Lautstärke“ auf Seite 596. Informationen zum Verkürzen der Reaktionszeit finden Sie unter „Verkürzen der Reaktionszeit“ auf Seite 597.

So passen Sie die Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts an:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie einen bestehenden Audio Mix-Effekt.
   - Markieren Sie einen Bereich des Clips mit IN- und OUT-Marken.
   - Platzieren Sie den Positionszeiger auf einem Audioclip.

2. Klicken Sie im Audio Mix-Tool auf die Schaltfläche Audio Loop Play.

   Das Avid Xpress DV-System gibt die markierten Bereiche in einer Abspielschleife folgendermaßen wieder:

   - Wenn Ihre Sequenzen IN- und OUT-Marken enthalten, enthält die Schleife den markierten Bereich.
   - Sind keine IN- und OUT-Marken vorhanden, enthält die Schleife die kürzeste vom Positionszeiger definierte, markierte Audiospur.
   - Ist nur eine IN- oder nur eine OUT-Marke vorhanden, benutzt das System die Position des Positionszeigers als zweiten Punkt. Wenn es z.B. eine IN-, aber keine OUT-Marke gibt, erstreckt sich die Schleife von der IN-Marke bis zum Ende des (kürzesten markierten) Audiosegments unter dem Positionszeiger.

3. Passen Sie die Lautstärke nach Bedarf an.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play, um die Schleife anzuhalten.

   Das Avid Xpress DV-System speichert Ihre Änderungen automatisch als Teil eines Audio Mix-Effekts.

Einschränkungen beim Anpassen der Lautstärke

Enthält der Clip keinen Audio Mix-Effekt, bevor Sie die Schleife starten, hören Sie die Änderungen erst, wenn Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play klicken, um die Schleife anzuhalten, und dann den Effekt erneut abspielen.

Wenn Sie die Lautstärke in einem bestehenden Audio Mix-Effekts anpassen, können Sie die Ergebnisse nicht sofort hören. Das Avid Xpress DV-System benötigt einige Sekunden, damit die Änderungen am Clip wirksam werden. Die Reaktionszeit dieser Funktion ist erheblich länger als beim Ändern von EQ-Parametern mit Hilfe von Audio Loop Play. Möglicherweise müssen Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play klicken, um die Bearbeitung zu beenden, und dann den Effekt abspielen, um das Ergebnis zu hören.

Verkürzen der Reaktionszeit

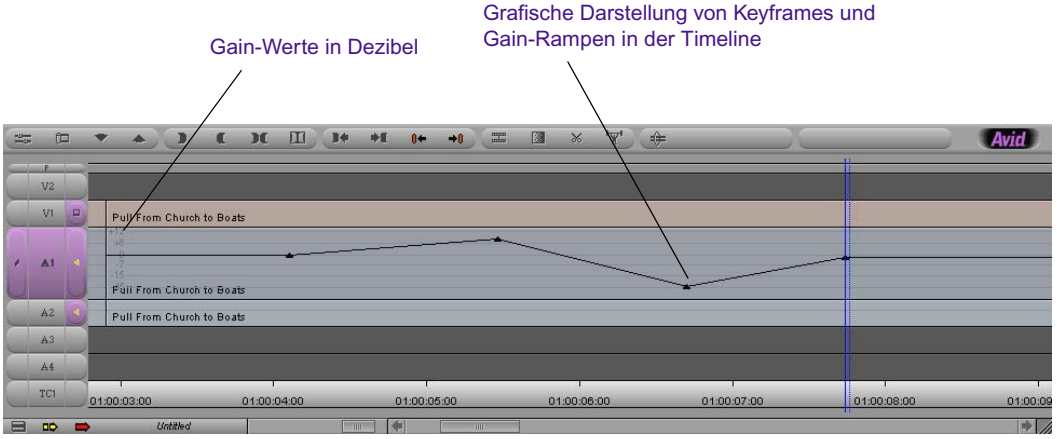
Es gibt folgende Möglichkeiten zur Verkürzung der Reaktionszeit:

- Überwachen Sie so wenige Audiospuren wie möglich.
- Deaktivieren Sie, falls möglich, die Videospur.
- Wählen Sie mit Hilfe von IN- und OUT-Marken einen kurzen Abschnitt zum Anpassen aus.

Weitere Möglichkeiten zum Ändern der Lautstärke, während ein Audio Mix-Effekt abgespielt wird, finden Sie unter „Aufzeichnen von Automation Gain-Informationen“ auf Seite 607.

Grundlegendes zu Audio Gain Automation

Mit der Funktion Audio Gain Automation (auch als „Rubberbanding“ der Audiolautstärke bezeichnet) können Sie die Lautstärke eines Segments durch Hinzufügen und Bearbeiten von Gain-Keyframes in der Timeline verändern. Die folgende Abbildung zeigt eine erweiterte Audiospur, die Informationen zu Gain-Keyframes enthält.

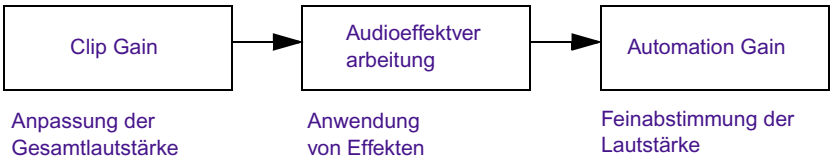


Das Avid Xpress DV-System führt Lautstärkeänderungen von einem Gain-Keyframe zum nächsten über eine lineare Rampe aus.

Automation Gain- und System Clip Gain-Werte

Wenn Sie einem Clip, der bereits über Clip Gain verfügt, ein Keyframe hinzufügen, wird das Keyframe bei 0 dB platziert.

Werte, die mit den Pegelreglern im Audio Mix-Tool eingestellt werden, werden als System Clip Gain-Werte bezeichnet. Audio Gain-Keyframes werden den System Clip Gain-Werten **hinzugefügt**. Auf diese Weise können Sie Werte einzeln anpassen. Wie im folgenden Arbeitsablauf dargestellt, werden Clip Gain-Werte in der Regel zuerst angepasst.



Nehmen wir für dieses Beispiel an, dass Sie eine Audiodatei von einer CD-ROM kopiert haben. Sie möchten nun die Audiodatei abgleichen (EQ) und stellen fest, dass die Gesamtlautstärke zu hoch ist. Gehen Sie in diesem Fall folgendermaßen vor:

1. Senken Sie mit Hilfe des Audio Mix-Tools die Gesamtlautstärke. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585.
2. Wenden Sie einen EQ-Effekt und bei Bedarf andere Audioeffekte an. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio EQ-Tool“ auf Seite 609.
3. Verwenden Sie Audio Gain Automation zur Feinabstimmung der Lautstärke verschiedener Audioabschnitte in der Sequenz. Weitere Informationen finden Sie unter „Grundlegendes zu Audio Gain Automation“ auf Seite 597.

Sie können in der Timeline die Clip Gain- und die Automation Gain-Werte gleichzeitig anzeigen.

So schalten Sie die Anzeige der Clip Gain-Werte, Automation Gain-Werte oder beide ein:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu.
2. Wählen Sie Audio Auto Gain bzw. Audio Clip Gain.

Anpassen der Lautstärke in der Timeline

So passen Sie die Lautstärke mit der Funktion Audio Gain Automation an:

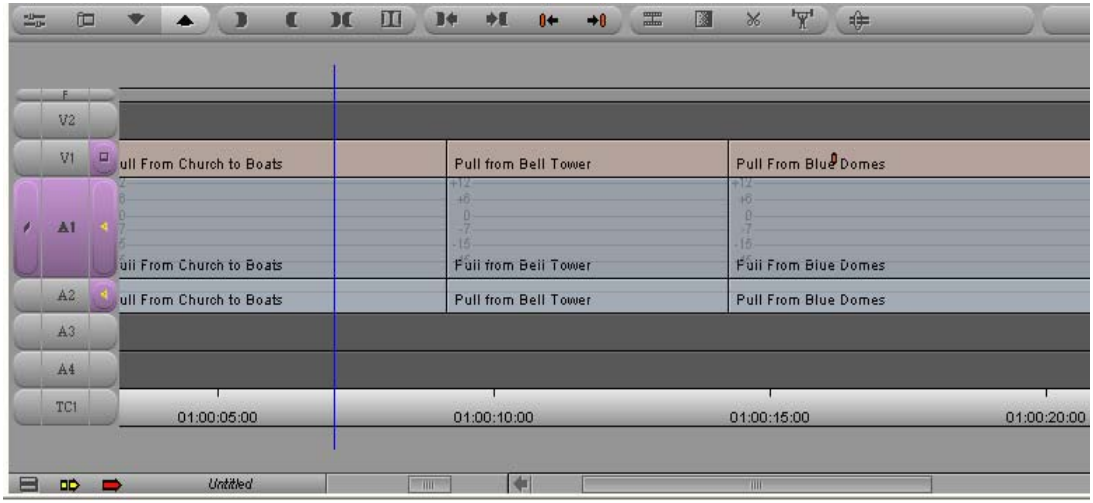
1. Wählen Sie zum Anpassen der Lautstärke eine Audiospur aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie den Befehl Audio Auto Gain.

Wenn ein Clip Audiolautstärkedaten enthält und Audio Auto Gain im Timeline-Schnellmenü nicht ausgewählt ist, zeigt das System ein rosafarbenes Dreieck auf dem Clip an, um anzugeben, dass Audiolautstärkedaten vorhanden sind, aber nicht angezeigt werden.

Sie können Audio Clip Gain, Audio Auto Gain und Sample Plot im Timeline-Schnellmenü aktivieren, damit die Audioinformationen in der Timeline über den Waveform Plots eingeblendet werden.

3. (Optional) Erweitern Sie die Audiospur mit einem der folgenden Verfahren:
   - Halten Sie die Tasten Strg+L (Windows) oder ⌘+L (Macintosh).
   - Halten Sie beim Ziehen des Spurenauswahl-Bedienfelds die Strg-Taste (Windows) oder Alt-Taste (Macintosh) gedrückt. Wenn sich der Mauszeiger in ein Kreuz verwandelt, ziehen Sie dieses, um die Spur zu vergrößern oder zu verkleinern, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

   Die folgende Abbildung zeigt eine erweiterte Audiospur mit Lautstärkedaten.



4. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Add Keyframe, um Keyframes in der Timeline einzufügen. Das Avid Xpress DV-System fügt jeder ausgewählten Spur ein Keyframe hinzu.

   In der ausgewählten Audiospur erscheint eine gerade Linie. Diese Linie zeigt den aktuellen Gain-Pegel an, der im Audio Mix-Tool für diese Spur eingestellt ist.

Sie können Gain im Automation Gain-Tool einstellen, indem Sie Keyframes in der Timeline ziehen oder den Positionszeiger auf einem Keyframe platzieren und den Schieberegler anpassen.

Nachdem Sie einem Segment das erste Keyframe hinzugefügt haben, können Sie die Gain-Werte für den gesamten Clip anpassen. Wenn Sie das Keyframe nach oben oder unten verschieben, bewegt sich auch der entsprechende Lautstärkeregler im Automation Gain-Tool.

Löschen von Audio Gain-Keyframes in der Timeline

So löschen Sie ein einzelnes Audio Gain-Keyframe:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Keyframe.
2. Wenn sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, drücken Sie die Löschtaste.

Die Maustaste sollte nicht gedrückt werden, weil dies möglicherweise den Gain-Wert ändert.

Sind in weiteren aktiven Spuren identische Keyframes enthalten, löscht das System diese ebenfalls.

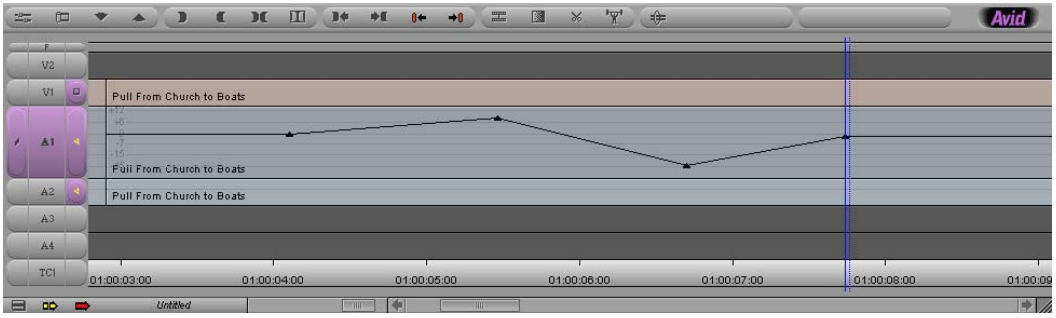
So löschen Sie Gruppen von Audio Gain-Keyframes:

1. Setzen Sie eine IN- und eine OUT-Marke, oder markieren Sie das gesamte Segment.
2. Löschen Sie alle Keyframes in dem markierten Bereich.

Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline

Zum Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf ein Keyframe, und ziehen Sie es nach oben bzw. nach unten, um die Gain-Werte an diesem Punkt zu erhöhen bzw. zu verringern. Befindet sich auf einer anderen aktivierten Spur ein Punkt an derselben Stelle, wird dieser ebenfalls verschoben.



Halten Sie beim Ziehen des Punkts die Strg-Taste (Windows) oder die ⌘ (Macintosh) gedrückt, um auf die Dezibel-Linien zu springen.

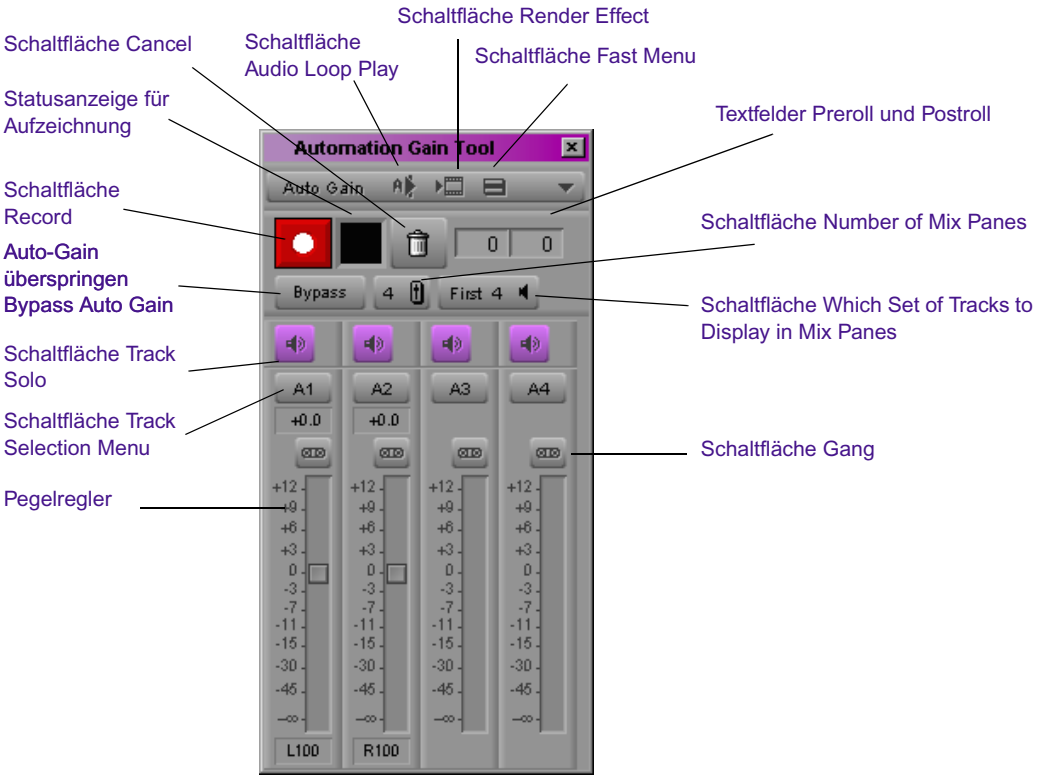
- Ziehen Sie ein Keyframe horizontal, um den Anfang bzw. das Ende einer Rampe zu verschieben. Platzieren Sie den Mauszeiger über einem Keyframe. Wenn sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf das Keyframe klicken und ziehen.

- Sie können mehrere Keyframes einer Spur gleichzeitig vertikal verschieben, indem Sie IN- und OUT-Marken setzen, um den gewünschten Bereich auszuwählen. Wenn Sie ein Keyframe innerhalb des markierten Bereichs nach oben oder unten verschieben, werden auch alle anderen Keyframes in diesem Bereich entsprechend verschoben. Dies geschieht in allen aktivierten Audiospuren.

Eine ähnliche Wirkung wird durch das Verkoppeln von Reglern eines Mischpults oder im Audio Mix-Tool erzielt.

Grundlegendes zum Automation Gain-Tool

Bevor die Aufzeichnung von Lautstärkedaten in der Timeline beschrieben wird, wird zunächst detailliert auf das Automation Gain-Tool eingegangen. Die folgende Abbildung zeigt das Fenster Automation Gain Tool.



Manche Teile des Automation Gain-Tools entsprechen denen des Audio Mix-Tools und des Audio Punch-In-Tools.

Die folgenden Elemente entsprechen dem Audio Mix-Tool:

- **Schaltfläche Bypass Auto Gain:** Über diese Schaltfläche können Sie den Automation Gain-Effekt vorübergehend deaktivieren. Diese Schaltfläche entspricht der Schaltfläche Bypass Clip Gain im Audio Mix-Tool.
- **Schaltflächen Number of Mix Panes und Which Set of Tracks to Display in Mix Panes:** Über diese Schaltflächen können Sie vier oder acht Bereiche darstellen und auswählen, welche aktivierten Spuren angezeigt werden sollen. Sie entsprechen den Anzeigeoptionen im Audio Mix-Tool. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Größe des Audio Mix-Tools“ auf Seite 586.
- **Schaltfläche Render Effect:** Diese Schaltfläche ist besonders nützlich für das Rendern von Audioeffekten. Wenn Sie beispielsweise den Pegel eines Clips ändern, der eine gerenderte Audioüberblendung enthält, wird der Rendervorgang des Effekts aufgehoben. Über die Schaltfläche Render Effect können Sie die Audioüberblendung direkt im Automation Gain-Tool erneut rendern. Anschließend können Sie den Clip sofort abspielen, um die Wirkung der geänderten Pegeleinstellung in Verbindung mit der Audioüberblendung zu prüfen.
- **Schaltfläche Audio Loop Play:** Über diese Schaltfläche können Sie Audioeffekte anpassen, während Sie einen Audioabschnitt in einer Schleife abspielen. Diese Schaltfläche ist auch auf der Registerkarte Play der Command-Palette verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 595.

Die folgenden Aufzeichnungsfunktionen entsprechen dem Audio Punch-In-Tool:

- **Schaltfläche Record:** Startet und beendet die Aufzeichnung.
- **Schaltfläche Cancel:** Bricht die Aufzeichnung ab, ohne die Daten zu speichern.
- **Statusanzeige für Aufzeichnung:** Ist bei Inaktivität schwarz, während der Preroll grün, bei einer Aufzeichnung rot und während der Postroll blau.

- **Textfeld Preroll:** Liefert visuelle Anhaltspunkte vor Aufzeichnungsbeginn. Das Avid Xpress DV-System verschiebt den blauen Positionszeiger um die angegebene Länge (in Sekunden) vor den Anfangspunkt der Aufzeichnung.
- **Textfeld Postroll:** Liefert die gleichen visuellen Anhaltspunkte am Ende der Aufzeichnung.

Die verbleibenden Funktionen, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, beziehen sich ausschließlich auf das Automation Gain-Tool.

Schaltfläche Track Solo

Mit der Schaltfläche Track Solo (Lautsprechersymbol) können Sie einzelne Audiospuren während einer Aufzeichnung mit dem Audio Gain Automation-Tool auf Solo oder stummschalten.

Farbe der Schaltfläche	Beschreibung
Violett (Standard)	Die Audiospur ist aktiviert.
Grau	Die Audiospur ist stummgeschaltet.
Grün	Die Spur ist auf Solo geschaltet. Sie können mehr als eine Spur auf Solo schalten.

So schalten Sie zwischen Solo und On um:

- Klicken Sie auf Track Solo.

So schalten Sie zwischen On und Mute um:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Track Solo.

Wenn Sie die Option Solo ausschalten, wird zur vorherigen Funktion (Mute oder On) zurückgeschaltet.

So ändern Sie die Funktion einer Schaltfläche:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche.

Anwenden der Automation Gain-Anpassungen

So wenden Sie die Korrekturen auf einen ausgewählten Bereich der Spur an:

1. Wählen Sie die Spuren aus.
2. Klicken Sie im Automation Gain-Tool auf das Schnellmenü (oben rechts), und wählen Sie einen Befehl.

Bis Sie eine Spur durch Klicken auf die Schaltfläche Track Selection Menu ausgewählt haben, sind die Befehle im Schnellmenü grau hinterlegt.

Schaltfläche Track Selection Menu

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track Selection Menu.

So wenden Sie die Korrekturen auf mehrere Spuren an:

- Klicken Sie auf weitere Schaltflächen im Track Selection Menu.

Schnellmenü des Automation Gain-Tools

So aktivieren Sie das Schnellmenü im Automation Gain-Tool für eine Spur:

- Klicken Sie im Automation Gain-Tool auf die Track Selection Menu-Schaltfläche für diese Spur.

Bis Sie eine Spur durch Klicken auf die Schaltfläche Track Selection Menu ausgewählt haben, sind die Befehle im Schnellmenü grau hinterlegt. (Zum Anpassen mehrerer Spuren klicken Sie auf weitere Track Selection Menu-Schaltflächen.) Je nachdem, welche Marken Sie im Clip oder in der Sequenz setzen, stehen unterschiedliche Befehle zur Verfügung:

- **Mit IN- und OUT-Marken:**Korrekturen werden an den ausgewählten Spuren zwischen den Marken durchgeführt.
- **Mit IN-Marke (keine OUT-Marke):**Korrekturen werden von der IN-Marke bis zum Ende der ausgewählten Spuren durchgeführt.
- **With an OUT point (no IN point):** Dieser Befehl führt Anpassungen vom Beginn der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke durch.
- **Ohne Marken:** Diese Befehle werden global (über ganze Spuren) angewendet.

So wenden Sie die Korrekturen an:

- Verwenden Sie einen der folgenden Befehle im Schnellmenü:
  - **Set Pan on Track:** Dieser Befehl wendet die Balance oder den Pegel, die gegenwärtig im Audio Mix-Tool eingestellt sind, auf alle Segmente in den markierten Bereichen der Spuren an.
  - **Filter Automation Gain on Track:** Dieser Befehl entfernt ungefähr fünfzig Prozent der Keyframes innerhalb des markierten Bereichs. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie dieses Menüelement auswählen, entfernt das System alle Keyframes im markierten Bereich mit Ausnahme der Spitzenwerte im negativen und positiven Bereich. Das Avid Xpress DV-System versucht, das Gesamtbild beizubehalten, entfernt aber überflüssige Punkte sowie Punkte, die auf einer linearen Rampe liegen. Dies ist zum Löschen überzähliger Keyframes nach einer Aufnahme nützlich.
  - **Adjust Pan/Vols on Track:** Mit diesem Befehl wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie stufenweise die Einstellungen in allen Segmenten innerhalb der markierten Bereiche der ausgewählter Spuren anpassen können.

    Wenn Sie z.B. -1 in das Textfeld Gain Adjustment eingeben, werden die verschiedenen Audiopegeleinstellungen in allen Segmenten des markierten Bereichs ausgewählter Spuren um genau 1 dB gesenkt.
  - **Remove Automation Gain on Track:** Dieser Befehl entfernt alle Audio-Keyframes innerhalb des markierten Bereichs.
  - **Remove Pan on Track:** Dieser Befehl löscht alle Balanceanpassungen, die auf Segmente in den markierten Bereichen der ausgewählten Spuren angewendet wurden. Für jeden Audioclip werden die ursprünglichen Balanceeinstellungen wiederhergestellt.
  - **Remove Pan/Vols on Track:** Dieser Befehl löscht alle Audio Mix-Anpassungen, die auf Segmente in den markierten Bereichen der ausgewählten Spuren angewendet wurden. Für jeden Audioclip werden die ursprünglichen Balance- und Lautstärkeeinstellungen wiederhergestellt.

Aufzeichnen von Automation Gain-Informationen

Sie können das Avid Xpress DV-System anweisen, Ihre Aktionen bei der Wiedergabe der Clips aufzuzeichnen, während Sie die Lautstärke regulieren. Das System erstellt die entsprechenden Keyframes und speichert sie als Teil eines Balance-/Lautstärke-Audioeffekts. Nach der Aufzeichnung können Sie Keyframes verschieben, hinzufügen und löschen, um die gewünschten Resultate zu erzielen.

So zeichnen Sie Audio Gain-Informationen auf:

- Verwenden Sie die Pegelregler im Automation Gain-Tool zum Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe des Clips.

Die Schieberegler im Fenster Automation Gain

So zeichnen Sie Audio Gain-Informationen mit den Schiebereglern des Automation Gain-Tools auf:

1. Wählen Sie eine Audiospur aus, deren Lautstärke angepasst werden soll.
2. Klicken Sie in der Timeline auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie den Befehl Audio Auto Gain.

Wenn ein Clip Automation Gain-Lautstärkedaten enthält und Audio Auto Gain im Schnellmenü der Timeline nicht ausgewählt ist, zeigt das System ein rosafarbenes Dreieck auf dem Clip an, um anzugeben, dass Audiolautstärkedaten vorhanden sind, aber nicht angezeigt werden.

3. (Optional) Erweitern Sie die Audiospur mit einem der folgenden Verfahren:
   - Drücken Sie die Tasten Strg+L (Windows) oder ⌘+L (Macintosh).
   - Halten Sie beim Ziehen des Spurenauswahl-Bedienfelds die Strg-Taste (Windows) oder Alt-Taste (Macintosh) gedrückt.
4. Platzieren Sie den blauen Positionszeiger in dem Audioabschnitt, den Sie anpassen möchten, und setzen Sie IN- und OUT-Marken.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record, oder drücken Sie die B-Taste, um die Aufzeichnung Ihrer Aktionen zu starten.

6. Hören Sie das Audiomaterial ab, und nehmen Sie die erforderlichen Anpassungen der Pegelregler im Automation Gain-Tool vor.
7. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Record, um die Aufzeichnung zu beenden.

   Das Avid Xpress DV-System fügt Lautstärke-Keyframes in die Tonspuren in der Timeline ein. Da jede Bewegung der Regler aufgezeichnet wird, sind in der Regel mehr Keyframes als notwendig vorhanden.
8. So verringern Sie die Zahl der Keyframes:
   a. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track Selection Menu für die Spur, um das Schnellmenü zu aktivieren.
   b. Wählen Sie im Schnellmenü Automation Gain Tool den Befehl Filter Automation Gain on Track - In/Out.
9. Wiederholen Sie Schritt 8 so lange, bis Sie eine vertretbare Anzahl Keyframes vorliegen haben.

   Sie sollten so viele überflüssige Keyframes wie möglich entfernen, solange die Lautstärkeänderungen erhalten bleiben.

Sie können Keyframes einzeln oder gruppenweise verschieben, hinzufügen und löschen, um weitere Lautstärkeanpassungen vorzunehmen. Informationen zum Anpassen der Keyframes finden Sie unter „Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline“ auf Seite 601 und „Löschen von Audio Gain-Keyframes in der Timeline“ auf Seite 600.

Verwenden einer Tastenkombination

Sie können Ihrer Tastatur die Schaltflächen Fast Forward und Rewind zuweisen, um das Bearbeiten von Audio-Keyframes zu beschleunigen.

So verwenden Sie bei der Bearbeitung von Audio-Keyframes die Vorlauf- und Rücklauf-Tasten:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Move.
3. Weisen Sie der Keyboard-Palette die Schaltflächen Fast Forward und Rewind zu. Weitere Informationen finden Sie unter „Zuweisen wählbarer Schaltflächen“ auf Seite 157.
4. Klicken Sie auf das Automation Gain-Tool, um es zu aktivieren.
5. Klicken Sie auf Track Selection Menu, und wählen Sie im Popup-Menü die gewünschten Spuren aus.
6. Drücken Sie die Vorlauf- oder Rücklauf-Taste.

Der Positionszeiger wechselt zum nächsten oder vorherigen Audio-Keyframe.

Das Automation Gain-Tool muss aktiviert sein, wenn Sie die Vorlauf- oder Rücklauf-Taste verwenden.

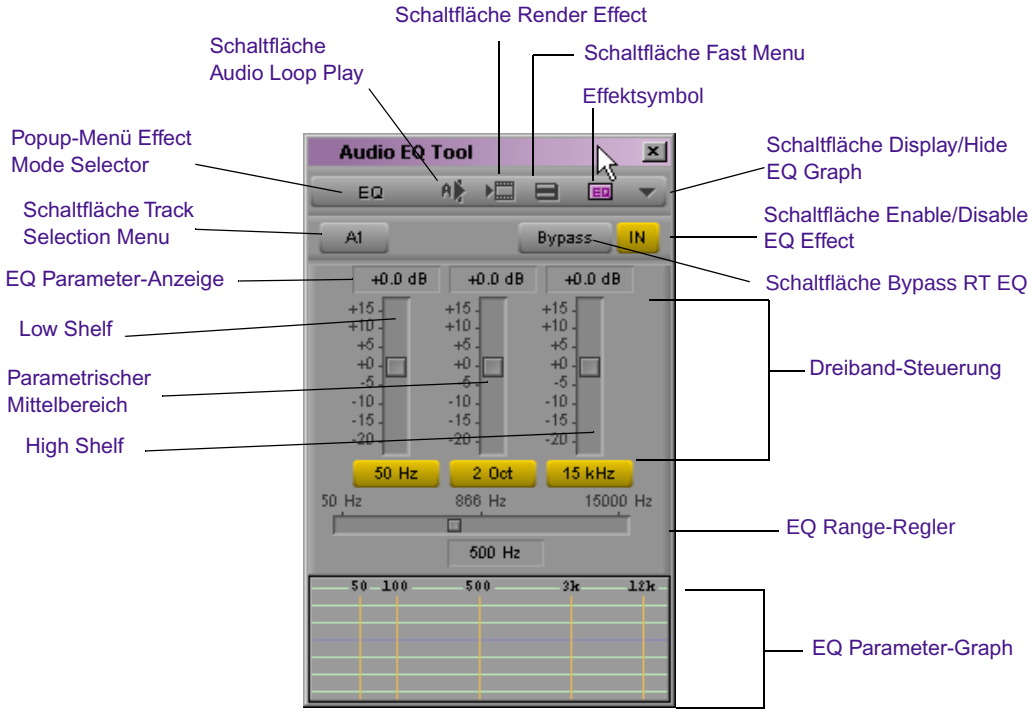
Audio EQ-Tool

Das Audio EQ-Tool ermöglicht den Frequenzabgleich einzelner Clips auf Segmentbasis in Echtzeit. Sie können so die hohen, tiefen und mittleren Frequenzbereiche in einem Audioclip anpassen. Außerdem können Sie verschiedene Audio EQ-Effekte speichern und in verschiedenen Situationen anwenden, was im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

Sie haben folgende Möglichkeiten zum Aufrufen des Audio EQ-Tools:

- Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio EQ.
- Wenn eines der Audio-Tools bereits geöffnet ist, wählen Sie im Popup-Menü Effect Mode Selector den Befehl EQ.

Das Audio EQ-Tool wird geöffnet.



Komponenten des Audio EQ-Tools

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Schaltflächen und Menüs des Audio EQ-Tools beschrieben sowie die Elemente, die typisch für dieses Tool sind.

Grundkomponenten des EQ-Tools

Folgende Elemente werden im oberen Abschnitt des Audio EQ-Tools angezeigt:

- **Popup-Menü Effect Mode Selector:** Ermöglicht die Auswahl unter den Tools Audio EQ, Automation Gain, Audio Mix und AudioSuite Plug-In.

- **Schaltfläche Audio Loop Play:** Ermöglicht die Anpassung eines EQ-Effekts, während Sie ihn abspielen. Diese Schaltfläche kann in der Command-Palette zugewiesen werden. Weitere Informationen zur Verwendung dieser Schaltfläche finden Sie unter „Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 595.
- **Schaltfläche Render Effect:** Ermöglicht das Rendern eines Effekts, ohne dass Sie das Audio EQ-Tool verlassen müssen.
- **Effektsymbol:** Ermöglicht die Erstellung einer EQ-Vorlage. Ziehen Sie das Symbol in eine offene Bin, um die Vorlage zu erstellen.
- **Schaltfläche Fast Menu:** Über diese Schaltfläche können Sie folgende Aufgaben ausführen:
  - Einstellen von EQ für aktivierte Spuren
  - Entfernen von EQ für eine oder mehrere Spuren
  - Anwenden einer Effektvorlage (siehe „Audio EQ-Vorlagen“ auf Seite 622)
- **Schaltfläche Track Selection Menu:** Ermöglicht die Auswahl der für den EQ-Effekt aktivierten Spuren. Wenn Sie in diesem Menü einen Eintrag auswählen, aktiviert bzw. deaktiviert das System die entsprechenden Spuren in der Timeline.

Wenn Sie mehr als eine Spur in der Timeline aktivieren, werden die Spuren mit einem Pluszeichen (+) gekennzeichnet. Dadurch wird angezeigt, dass der Effekt auf mehr als eine Spur angewendet wird.

- **Schaltfläche Display/Hide EQ Graph:** Ermöglicht das Ein- bzw. Ausblenden des EQ-Parametergraphs.
- **Schaltfläche Bypass RT EQ:** Weist das System an, alle EQ-Effekte zu ignorieren. Diese Schaltfläche ist auch in den Audio Mix- und Automation Gain-Tools verfügbar.
- **Schaltfläche Enable/Disable EQ Effect:** Ermöglicht das Aktivieren oder Deaktivieren des aktuellen EQ-Effekts. Bei gelber Schaltfläche ist der Effekt aktiviert. (Der Schaltflächen-Text IN steht für Inline.)

EQ-spezifische Funktionen

Das Audio EQ-Tool bietet drei Steuerungsbänder:

- Das erste Band, Low Shelf, weist vier *Turnover -Punkte auf* (50 Hz, 80 Hz, 120 Hz und 240 Hz). Ein Turnover-Punkt ist der Punkt, an dem die Kurve wieder zu 0 zurückzukehren beginnt.

  Ein *Shelf* wirkt sich auf alle Frequenzwerte innerhalb des Shelf-Bereichs aus. Low Shelf wirkt sich auf alle Frequenzwerte von 20 Hz bis zum Low-Shelf-Turnover-Punkt aus.

- Das zweite Band ist der parametrische Mittelbereich. Für dieses Band stehen zwei *Bandbreiten* zur Auswahl: 1/4 Oktave und 2 Oktaven. Diese Werte steuern die Kurvenbreite.

- Das dritte Band, High Shelf, weist vier Turnover-Punkte (6 kHz, 8 kHz, 12 kHz und 15 kHz) auf. High Shelf wirkt sich auf alle Frequenzen vom High-Shelf-Turnover-Punkt bis 20 kHz aus.

Die horizontale Mittellinie der grafischen Darstellung repräsentiert 0 (Null). Wenn Sie die Kurve unter die Nulllinie bewegen, werden die entsprechenden Frequenzen zurückgenommen. Die Frequenzen oberhalb der Nulllinie werden verstärkt. Der parametrische Mittelbereich ermöglicht einen nahtlosen Übergang zwischen zurückgenommenen und verstärkten Frequenzen.

Die Schaltfläche Enable/Disable EQ Effect (IN) erlaubt das Ausschalten eines einzelnen EQ-Effekts (des gegenwärtig ausgewählten Effekts). Die Schaltfläche ist gelb, wenn der EQ-Effekt eingeschaltet, und grau, wenn er ausgeschaltet ist.

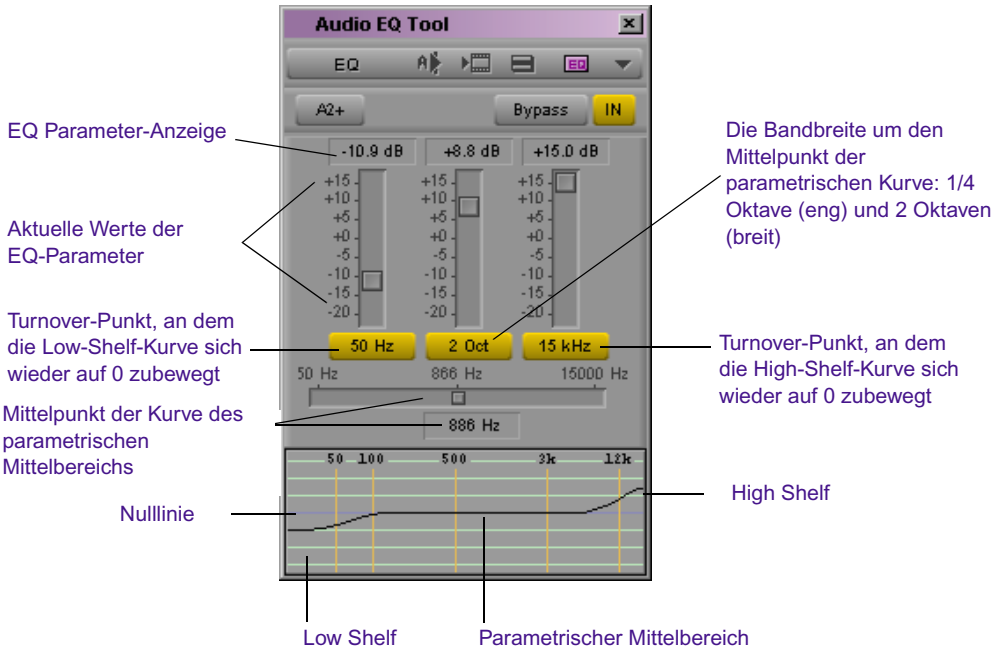
Mit der Option Bypass werden alle EQ-Effekte der Sequenz ausgeschaltet. Gerenderte EQ-Effekte werden weiter korrekt wiedergegeben.

Beachten Sie bei der Anpassung von Audio EQ-Effekten folgende Aspekte:

- Audio EQ kann nur auf ganze Segmente angewendet werden. Das heißt, Sie können Teile eines Segments nicht mit IN- und OUT-Marken für die Anwendung eines Audio EQ-Effekts isolieren. Sie müssen diesen kleineren Bereich mit der Funktion Add Edit (Match Frames) markieren.

- Mit IN- und OUT-Marken können Sie mehrere aufeinander folgende Segmente vollständig auswählen, um einen Audio EQ-Effekt anzuwenden. Der Effekt wird dann auf alle Segmente angewendet, die ganz oder teilweise zwischen den Marken liegen.

In der folgenden Abbildung wird das Audio EQ-Tool mit der Frequenzverhaltenskurve angezeigt, und die verbundenen Bereiche des Tools werden identifiziert.



Das Audio EQ-Tool ermöglicht das Verstärken oder Dämpfen von Audiofrequenzen. Die Höhe der Kurve im unteren Bereich zeigt den Grad der Verstärkung oder Dämpfung, der wirksam wird. Die Werte liegen zwischen +15 dB und -20 dB.

Anwenden von Audio EQ-Effekten

So passen Sie Audio EQ für eine Spur an:

1. Laden Sie die Sequenz mit der Audiospur.
2. (Optional) Markieren Sie einen Teil eines Audiosegments mit der Funktion Add Edit. Weitere Informationen finden Sie unter „Markieren von Clipbereichen für Korrekturen“ auf Seite 664.
3. (Optional) Markieren Sie einen Bereich mit mehreren Audiosegmenten, indem Sie in der Spur IN- und OUT-Marken setzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Setzen von IN- und OUT-Marken“ auf Seite 460.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio EQ.
5. Wählen Sie mit der Schaltfläche Track Selection Menu im Audio EQ-Tool die anzupassende Audiospur aus.

Das Spurenauswahl-Bedienfeld in der Timeline wird Ihrer Auswahl entsprechend aktualisiert.

Wenn in der Timeline mehrere Spuren aktiviert sind, erscheint im Audio EQ-Tool das Pluszeichen (+) neben den aktivierten Spuren.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play, um den ausgewählten Audioclip im aktuellen IN/OUT-Bereich abzuspielen. Um das Abspielen der Schleife anzuhalten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche oder auf eine beliebige Stelle in der Timeline.
7. Ändern Sie mit einer der folgenden Methoden einen Wert im Audio EQ-Tool:
   - Klicken Sie auf eine Zahl am vertikalen Rand eines der folgenden Regler: Low Shelf, Parametric Midrange oder High Shelf.
   - Klicken Sie auf den Regler Low Shelf, Parametric Midrange oder High Shelf, und geben Sie über den Zahlenblock einen Wert ein.

Die Werte werden so lange kumuliert, bis Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh) drücken. Wenn Sie beispielsweise den Wert 12 eingeben möchten, geben Sie direkt hintereinander 1 und 2 ein. Wenn Sie jedoch eine 1 eingeben und den Wert dann in 2 ändern möchten, drücken Sie die Eingabe- (Windows) oder Return-Taste (Macintosh), bevor Sie die 2 eingeben.

- Klicken Sie auf einen Regler, und ziehen Sie ihn an die neue Position.
- Klicken Sie auf die Anzeige EQ Parameter, und geben Sie über den Zahlenblock einen Wert ein.
- Stellen Sie 0 dB ein, indem Sie auf den Regler klicken und 0 eingeben oder indem Sie auf die 0 am senkrechten Rand des Low Shelf-, Parametric Midrange- oder High Shelf-Reglers klicken.

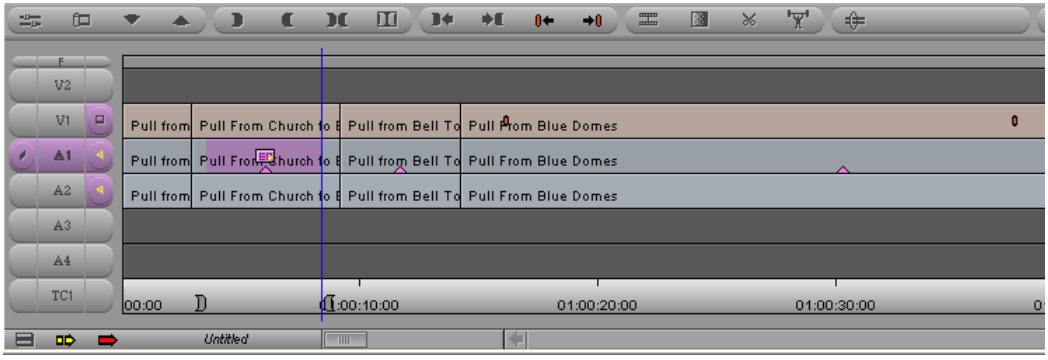
8. Klicken Sie im Audio EQ-Tool auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie den Befehl Set EQ, um die Anpassungen auf die Spur anzuwenden. Der Befehl hat folgende Auswirkungen auf die ausgewählten Spuren:

   - **Mit IN- und OUT-Marken:** Wendet den EQ-Effekt auf die ausgewählten Spuren zwischen den Marken an.
   - **Mit IN-Marke (keine OUT-Marke):** Wendet den EQ-Effekt auf ganze Clips von der IN-Marke bis zum Ende der ausgewählten Spuren an.
   - **With an OUT point (no IN point):**Wendet den EQ-Effekt auf die ganzen Clips vom Beginn der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke an.
   - **Ohne Marken:** Wendet den EQ-Effekt global (über ganze Spuren) an.

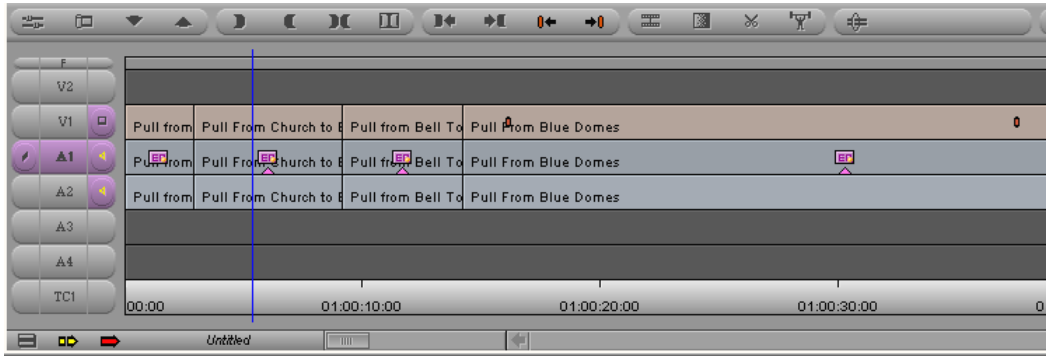
   Im Schnellmenü des Audio EQ-Tools können Sie außerdem EQ-Effekte von einer Spur oder von allen aktivierten Spuren entfernen und auf eine Anzahl vordefinierter EQ-Vorlagen zugreifen. Eine Beschreibung der vordefinierten Audiovorlagen finden Sie unter „Audio EQ-Vorlagen“ auf Seite 622.

Die folgende Abbildung zeigt zum Beispiel ein Segment mit einem EQ-Effekt, der auf den Audioclip 2 in Spur A2 angewendet wurde. Wenn Sie die Option Set EQ In/Out auswählen, wird der aktuelle EQ-Effekt auch auf die Audioclips 1, 3 und 4 auf Spur A2 angewendet.

Vor Set EQ In/Out



Nach Set EQ In/Out – EQ-Effekt wird den Audioclips 1, 3 und 4 hinzugefügt



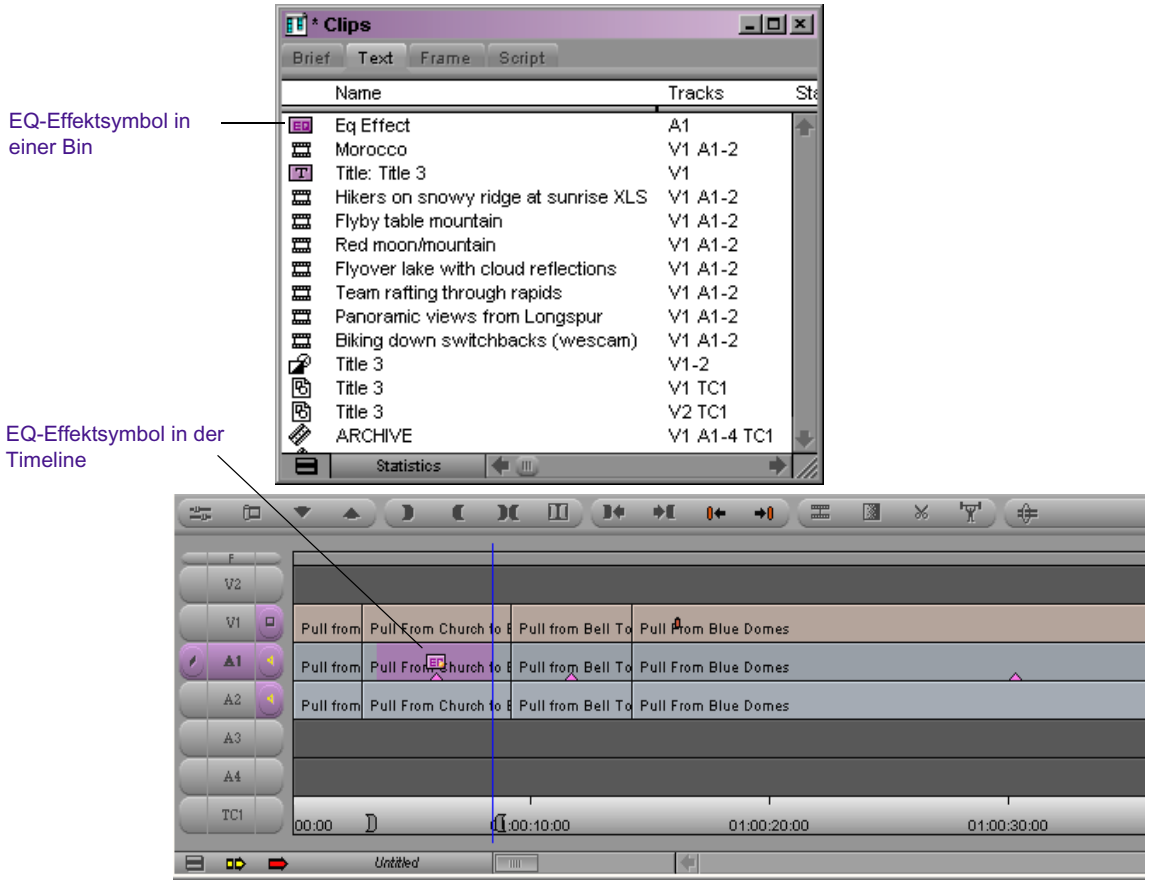
Wenn der gegenwärtig ausgewählte Clip keine EQ-Einstellung hat, werden durch Klicken auf Set EQ In/Out die EQ-Einstellungen aller Clips im IN/OUT-Bereich gelöscht.

Set EQ In/Out wird nur auf die Audiospur angewendet, die momentan im Audio EQ-Tool ausgewählt ist. Sie können den ausgewählten Bereich ändern, indem Sie in der Timeline Marken entfernen bzw. hinzufügen oder eine andere Spur auswählen.

9. Spielen Sie das Audiomaterial erneut ab, indem Sie auf Audio Loop Play klicken.
10. Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 9, bis Sie mit den EQ-Anpassungen zufrieden sind.

Speichern von Audio EQ-Effekten

Das Avid Xpress DV-System behandelt eine EQ-Einstellung wie einen Effekt. Sie können EQ-Einstellungen genau wie andere Effektvorlagen in Bins speichern. Dadurch können Sie EQ-Einstellungen mühelos speichern und bei Bedarf wieder verwenden. Die folgende Abbildung zeigt ein EQ-Effektsymbol in einer Bin und in der Timeline.



So speichern Sie EQ-Einstellungen in einer Bin:

- Ziehen Sie das Effektsymbol in eine Bin des Audio EQ-Tools.

So kopieren Sie die Einstellungen in einen anderen Audioclip:

- Ziehen Sie das Effektsymbol im Audio EQ-Tool zu einem anderen Audioclip in der Timeline.

Ausführlichere Informationen über die Verwendung von Effektvorlagen finden Sie unter „Effektvorlagen“ im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* oder in der Hilfe.

Entfernen von Audio EQ-Effekten

So entfernen Sie einen Audio EQ-Effekt:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger in einer aktiven Spur auf dem Effekt.

2. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Remove Effect. Weitere Informationen finden Sie unter „Tool-Palette“ auf Seite 465.
3. Drücken Sie im Trimm- oder Effektmodus die Löschtaste.

Alternativ dazu können Sie auch die Befehle im Schnellmenü des Audio EQ-Tools verwenden.

Beispiele für Audio EQ

Die folgenden Beispiele zeigen, wie das Audio EQ-Tool auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden kann, um die Dominanz von Bässen in einer Audiospur auszugleichen. Nehmen wir für diese Beispiele an, dass die Basstrommel in der Audiospur sehr stark ausgeprägt ist und mit dem Audio EQ-Tool gedämpft werden soll. Die Spur enthält außer der Musik auch Stimmen. Die menschliche Stimme deckt einen breiten Frequenzbereich ab. Die Schwierigkeit liegt darin, die Bassfrequenzen der Stimmen zu erhalten, den Bass des Schlagzeugs jedoch zu dämpfen.

Die Anpassungen werden stets im Hinblick auf den endgültigen Sound vorgenommen. Sie sollten stets nur geringfügige Korrekturen vornehmen, um den Klangcharakter der Originalaufnahme möglichst weitgehend zu erhalten. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken über die einzelnen Parameterwerte.

Beispiel für Low Shelf

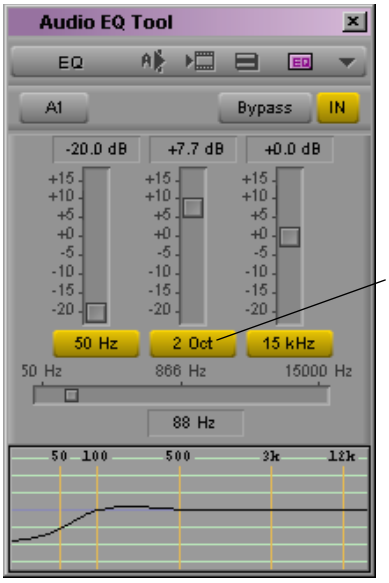
Nehmen wir für dieses Beispiel an, dass die Basstrommel in der Audiospur sehr stark ausgeprägt ist und mit dem Audio EQ-Tool gedämpft werden soll. Die Spur enthält außer der Musik auch Stimmen. Die menschliche Stimme deckt einen breiten Frequenzbereich ab. Die Schwierigkeit liegt darin, die Bassfrequenzen der Stimmen zu erhalten, den Bass des Schlagzeugs jedoch zu dämpfen.

Die Anpassungen werden stets im Hinblick auf den endgültigen Sound vorgenommen. Sie sollten stets nur geringfügige Korrekturen vornehmen, um den Klangcharakter der Originalaufnahme möglichst weitgehend zu erhalten. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken über die einzelnen Parameterwerte.

In diesem Beispiel wird Low Shelf angepasst, um die Bässe zu dämpfen. Dies erfolgt durch Senken der Low Shelf auf -20 dB. Diese Spur enthält jedoch auch Stimmen. Wenn Sie nur die Low Shelf reduzieren, werden auch Bassfrequenzen der Stimmen entfernt.

So gleichen Sie den Bassverlust wieder aus:

1. Benutzen Sie die Einstellung 2-Octave Midrange, um einen breiten mittleren Frequenzbereich zu erstellen.
2. Verschieben Sie den Mittelpunkt der Parameterkurve auf 88 Hz oder 90 Hz (nur Macintosh).
3. Verstärken Sie den Mittelbereich der Parameterkurve auf +7,7 dB.



Beispiel für engen Oktavbereich

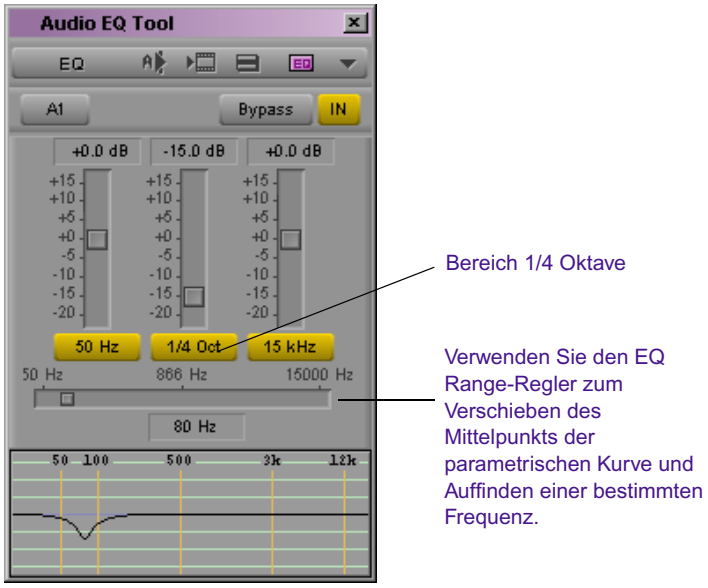
Nehmen wir für dieses Beispiel an, dass die Basstrommel in der Audiospur sehr stark ausgeprägt ist und mit dem Audio EQ-Tool gedämpft werden soll. Die Spur enthält außer der Musik auch Stimmen. Die menschliche Stimme deckt einen breiten Frequenzbereich ab. Die Schwierigkeit liegt darin, die Bassfrequenzen der Stimmen zu erhalten, den Bass des Schlagzeugs jedoch zu dämpfen.

Die Anpassungen werden stets im Hinblick auf den endgültigen Sound vorgenommen. Sie sollten stets nur geringfügige Korrekturen vornehmen, um den Klangcharakter der Originalaufnahme möglichst weitgehend zu erhalten. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken über die einzelnen Parameterwerte.

In diesem Beispiel wird die Frequenz, die Sie zurücknehmen möchten, isoliert. Sie benutzen dazu nicht Low Shelf, sondern den parametrischen Mittelbereich.

So isolieren Sie die Frequenz:

1. Stellen Sie den Einflussbereich auf 1/4 Oktave ein.
2. Setzen Sie den EQ-Parameter für den Mittelbereich auf -15 dB.
3. Bewegen Sie mit dem EQ Range-Regler den Mittelpunkt der Parameterkurve, bis die Bassfrequenz markiert ist. In diesem Fall liegt die Bassfrequenz, die gedämpft werden soll, bei ca. 80 Hz.



Mit dem folgenden Verfahren können Sie eine bestimmte Frequenz suchen und gezielt verstärken oder zurücknehmen:

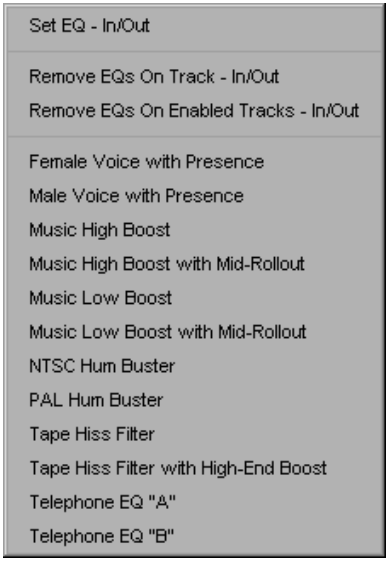
- Benutzen Sie den 1/4-Oktave-Einflussbereich und einen hohen negativen Dezibelwert.
- Lassen Sie High Shelf und Low Shelf in der Nullstellung.
- Verschieben Sie mit dem EQ Range-Regler den Mittelpunkt der Parameterkurve im Frequenzbereich, während Sie die Audiospur abspielen.

Nachdem Sie die Frequenz gefunden haben, können Sie sie nach Wunsch anpassen.

Audio EQ-Vorlagen

Das Avid Xpress DV-System wird mit einer Reihe vordefinierter EQ-Vorlagen geliefert. Diese Vorlagen sind zur Lösung einiger weit verbreiteter Audioprobleme gedacht. Mit ihnen können Sie z.B. das Rauschen von einem Band entfernen oder die niedrigen Frequenzen einer Musikspur verstärken. Sie können die Vorlagen über das Schnellmenü des Audio EQ-Tools aufrufen. Ferner können Sie dem Schnellmenü auch eigene EQ-Vorlagen hinzufügen.

Das Schnellmenü des Audio EQ-Tools bietet Zugriff auf eine Reihe vordefinierter EQ-Vorlagen, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.


Set EQ - In/Out
Remove EQs On Track - In/Out
Remove EQs On Enabled Tracks - In/Out
Female Voice with Presence
Male Voice with Presence
Music High Boost
Music High Boost with Mid-Rollout
Music Low Boost
Music Low Boost with Mid-Rollout
NTSC Hum Buster
PAL Hum Buster
Tape Hiss Filter
Tape Hiss Filter with High-End Boost
Telephone EQ "A"
Telephone EQ "B"

Die EQ-Vorlagen sollen dazu beitragen, häufig bei Audioclips auftretende Probleme zu beheben. Die Funktion Tape Hiss Filter dämpft z.B. Frequenzen über 4 kHz. NTSC Hum Buster verringert den Bass auf Frequenzen, die auf NTSC-Systemen häufig ein Brummen verursachen.

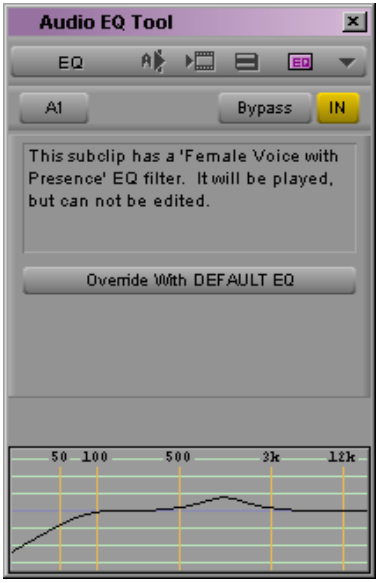
Anwenden einer EQ-Vorlage

So wenden Sie eine EQ-Vorlage über das Schnellmenü des Audio EQ-Tools an:

1. Setzen Sie den Positionszeiger auf den Audioclip in der Timeline.
2. Klicken Sie im Audio EQ-Tool auf die Schaltfläche Fast Menu, und suchen Sie Ihre neue Vorlage aus.

   Das Avid Xpress DV-System platziert den EQ-Effekt auf den Audioclip.

In der folgenden Abbildung wird der Inhalt des Audio EQ-Tools gezeigt, wenn Sie die Vorlage Female Voice with Presence in der Timeline auswählen. Wie im Tool angegeben, können Sie die Parameter einer vordefinierten EQ-Vorlage nicht ändern.



Sie können die Parameterwerte einer nicht editierbaren EQ-Vorlage anzeigen, indem Sie das Konsolenfenster öffnen, nachdem Sie den Effekt angewendet haben. Wählen Sie zum Öffnen des Konsolenfensters im Menü Tools die Option Console.

Erstellen eigener Vorlagen

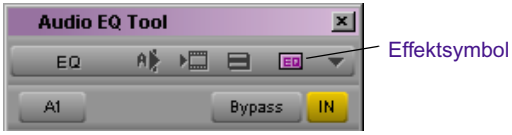
Wenn Sie einen EQ-Effekt erstellen, können Sie ihn in einer anderen Sequenz oder Spur erneut als Vorlage verwenden.

So erstellen Sie eine eigene EQ-Vorlage

1. Ziehen Sie das Effektsymbol vom Audio EQ-Tool in eine Bin.

   Das System erstellt in der Bin einen EQ-Effekt.

2. Benennen Sie die Vorlage um, indem Sie auf den Text klicken und einen neuen Namen eingeben.



Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü (Windows)

Sie können dem Schnellmenü des Audio EQ-Tools auch eigene EQ-Vorlagen hinzufügen. Dazu müssen Sie Ihre EQ-Vorlage in der Bin mit den vordefinierten Vorlagen speichern.

Die vordefinierten EQ-Vorlagen werden im Avid Xpress DV-System in einer gesonderten Bin mit dem Namen Site_EQs_Bin im folgenden Verzeichnis gespeichert:

Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\SupportingFiles\Site_Effects

So fügen Sie der Bin Site_EQs_Bin eine EQ-Vorlage hinzu:

1. Öffnen Sie die Bin mit Ihren EQ-Vorlagen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

3. Öffnen Sie die Bin Site_EQs_Bin.avb wie folgt:
   a. Wechseln Sie zu *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\SupportingFiles\Site_Effects.
   b. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type am unteren Rand des Dialogfelds die Option All Files. Die Datei Site_EQs_Bin.avb wird angezeigt.
   c. Doppelklicken Sie auf diese Datei.
4. Ziehen Sie eine Ihrer EQ-Vorlagen in die Bin Site_EQs_Bin.
5. Falls Ihre Vorlage noch keinen Namen hat, benennen Sie sie, indem Sie auf den Text klicken und einen Namen eingeben.
6. Schließen Sie die Bin.

Das Avid Xpress DV-System speichert den Effekt erst in der Bin, wenn Sie diese schließen.

7. Rufen Sie das Schnellmenü des Audio EQ-Tools auf und suchen Sie die neue Vorlage.

Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü Schnellmenü (Macintosh)

Sie können dem Schnellmenü des Audio EQ-Tools auch eigene EQ-Vorlagen hinzufügen. Dazu müssen Sie Ihre EQ-Vorlage in der Bin mit den vordefinierten Vorlagen speichern.

Die vordefinierten EQ-Vorlagen werden im Avid Xpress DV-System in einer gesonderten Bin mit dem Namen Site_EQs_Bin im folgenden Verzeichnis gespeichert:

Macintosh HD/Avid Xpress DV/SupportingFiles/Site_Effects

So fügen Sie der Bin Site_EQs_Bin eine EQ-Vorlage hinzu:

1. Öffnen Sie die Bin mit Ihren EQ-Vorlagen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

3. Öffnen Sie die Bin Site_EQs_Bin.avb wie folgt:
   a. Öffnen Sie den Ordner Avid Xpress DV.
   b. Öffnen Sie den Ordner SupportingFiles.
   c. Öffnen Sie den Ordner Site_Effects.
   d. Doppelklicken Sie auf die Datei Site_EQs_Bin.
4. Ziehen Sie eine Ihrer EQ-Vorlagen in die Bin Site_EQs_Bin.
5. Falls Ihre Vorlage noch keinen Namen hat, benennen Sie sie, indem Sie auf den Text klicken und einen Namen eingeben.
6. Schließen Sie die Bin.

Das Avid Xpress DV-System speichert den Effekt erst in der Bin, wenn Sie diese schließen.

7. Rufen Sie das Schnellmenü des Audio EQ-Tools auf und suchen Sie die neue Vorlage.

Anpassen von EQ während der Wiedergabe eines Audioeffekts

Über die Schaltfläche Audio Loop Play können Sie einen EQ-Effekt erstellen oder ändern, während ein Clip abgespielt wird.

Verfahren Sie nach der unter „Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 595 beschriebenen Methode.

Enthält der Clip keinen EQ-Effekt, bevor Sie die Schleife starten, hören Sie die Änderungen erst, wenn Sie auf Audio Loop Play klicken, um die Schleife anzuhalten, und dann den Effekt erneut abspielen.

Wenn Sie die EQ-Werte eines bestehenden EQ-Effekts anpassen, können Sie die Ergebnisse nicht sofort hören. Es dauert einige Sekunden, bis die Änderungen auf den Clip angewendet werden.

Es gibt folgende Möglichkeiten, die Reaktionszeit zu verkürzen:

- Überwachen Sie so wenige Audiospuren wie möglich.
- Deaktivieren Sie, falls möglich, die Videospur.
- Wählen Sie mit Hilfe von IN- und OUT-Marken ein kurzes Intervall aus, das angepasst werden soll.

Digidesign AudioSuite-Plug-Ins

Ihr Avid Xpress DV-System unterstützt AudioSuite, die Host- und dateibasierte Plug-In-Spezifikation von Digidesign. Sie können auf Audioverarbeitungs-Plug-Ins zugreifen, die von Digidesign und von anderen Herstellern unter Einhaltung der Digidesign-Spezifikationen entwickelt wurden. Mit diesen Plug-Ins können Tonhöhenverarbeitung, die Entfernung von Störungen, Audioumkehrung und viele andere Vorgänge ausgeführt werden. Weitere Informationen zum Einsatz der AudioSuite-Plug-Ins finden Sie unter „AudioSuite-Plug-Ins“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Informationen zu Plug-Ins von Digidesign und anderen Herstellern finden Sie im *AudioSuite Plug-In Catalog*, den Sie von Digidesign anfordern können. Weitere Informationen erhalten Sie von Digidesign.

Informationen zu Plug-Ins, die vom Avid Xpress DV-System nicht unterstützt werden, finden Sie unter „Einschränkungen bei Plug-Ins“ auf Seite 643.

Installieren der AudioSuite-Plug-Ins (Windows)

Die Installationssoftware des Avid Xpress DV-Systems erstellt automatisch einen DAE™ (Digidesign Audio Engine™)-Ordner unter folgendem Pfad:

Laufwerk:\Program Files\Digidesign\DAE

Der Ordner DAE enthält folgende Elemente:

- den Ordner DAE Prefs.

  Der Hersteller des Plug-Ins installiert ggf. Einstellungen in diesem Ordner.

- einen Ordner DAE Plug-Ins mit folgendem Inhalt:
  - verschiedene Basis-Plug-Ins von Digidesign
  - die Datei AvidAppPlugIn.dpm. Das Avid Xpress DV-System *benötigt* diese Datei, die deshalb auf keinen Fall gelöscht werden darf.
  - die Datei AvidAppPlugIn.dpm.rsr. Das Avid Xpress DV-System *benötigt* diese Datei, die deshalb auf keinen Fall gelöscht werden darf.

Es werden automatisch einige Basis-Plug-Ins installiert. Eine Beschreibung der Plug-Ins finden Sie unter „AudioSuite-Plug-Ins“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Wenn Sie zusätzliche Plug-Ins erwerben, erhalten Sie vom Hersteller Anweisungen zum Laden der Plug-Ins. Die Plug-Ins einiger Hersteller müssen in den Ordner Plug-Ins gezogen werden. Bei anderen werden die Plug-Ins automatisch nach Ausführen eines Installationsprogramms abgelegt.

Installieren derAudioSuite-Plug-Ins (Macintosh)

Die Installationssoftware des Avid Xpress DV-Systems erstellt automatisch den Ordner DAE (Digidesign Audio Engine) unter folgendem Pfad:

Applications/Avid XpressDV/Contacts/MacOS/Plug-INs

Die DAE-Anwendung verwaltet die AudioSuite-Plug-Ins.

Der Ordner DAE enthält die folgenden Dateien und Ordner:

- die DAE-Anwendung
- den Ordner Plug-In Settings Der Hersteller des Plug-Ins installiert ggf. Einstellungen in diesem Ordner.
- den Ordner Plug-Ins mit folgendem Inhalt:
  - verschiedene Basis-Plug-Ins von Digidesign
  - die Datei Avid Application PlugIn. Das Avid Xpress-System *braucht* diese Datei, die deshalb nicht gelöscht werden darf.

Es werden automatisch einige Basis-Plug-Ins installiert. Eine Beschreibung der Plug-Ins finden Sie unter „AudioSuite-Plug-Ins“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

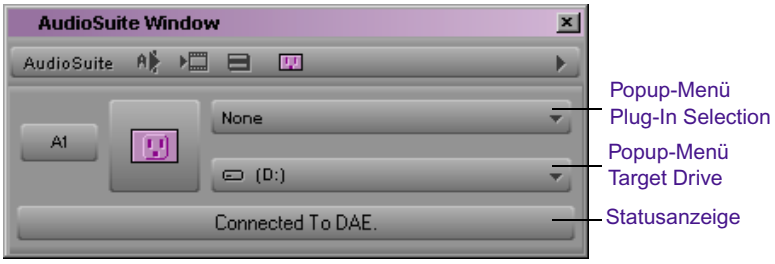
Wenn Sie zusätzliche Plug-Ins erwerben, erhalten Sie vom Hersteller Anweisungen zum Laden der Plug-Ins. Die Plug-Ins einiger Hersteller müssen in den Ordner Plug-Ins gezogen werden. Bei anderen werden die Plug-Ins automatisch nach Ausführen eines Installationsprogramms abgelegt.

Starten und Beenden von DAE (nur Macintosh)

Wenn Sie das AudioSuite-Fenster von Digidesign öffnen (siehe „AudioSuite-Plug-Ins von Digidesign“ auf Seite 631), startet das Avid Xpress-System die DAE-Anwendung automatisch. Diese wird auch nach Schließen des Fensters weiter ausgeführt.

So beenden Sie die DAE-Anwendung bei geöffnetem AudioSuite-Fenster:

- Klicken Sie bei gedrückter ⌘ auf die Statusanzeige im AudioSuite-Fenster.



Die DAE-Anwendung belegt, abhängig von der Zahl der geladenen Plug-Ins, 9 bis 16 MB Arbeitsspeicher. Wenn Sie andere Anwendungen ausführen möchten, während das AvidXpress DV-System läuft, ist es sinnvoll, die DAE-Anwendung zu beenden, um Arbeitsspeicher für die andere Anwendung freizugeben. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Statusanzeige, wenn Sie die DAE-Anwendung erneut starten möchten.

Die Option Set Playback Buffer Size (nur Macintosh)

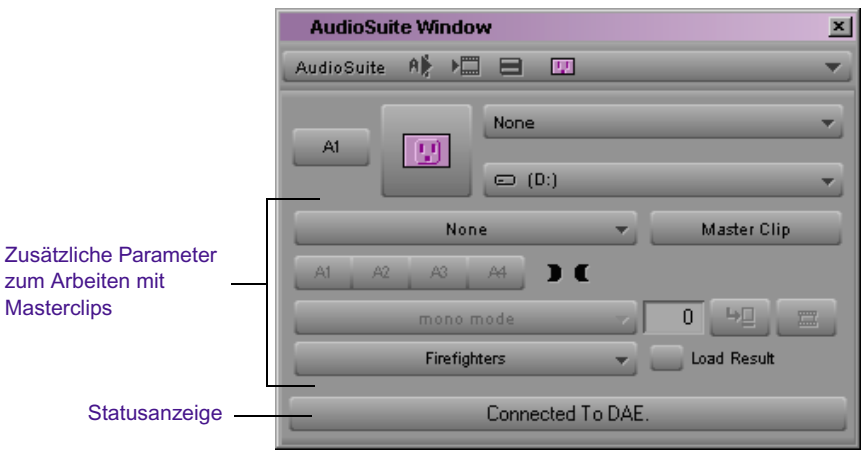
Solange die DAE-Anwendung ausgeführt wird, können Sie im Menü File innerhalb der DAE-Anwendung die Option Set Playback Buffer Size auswählen. Dieser Befehl hat jedoch keinen Einfluss auf die Leistung des Avid Xpress-Systems. Ein Beispiel für die Verwendung dieses Befehls finden Sie unter „Speicherzuweisung (nur Macintosh)“ auf Seite 644.

AudioSuite-Plug-Ins von Digidesign

Um die AudioSuite-Plug-Ins zu verwenden, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

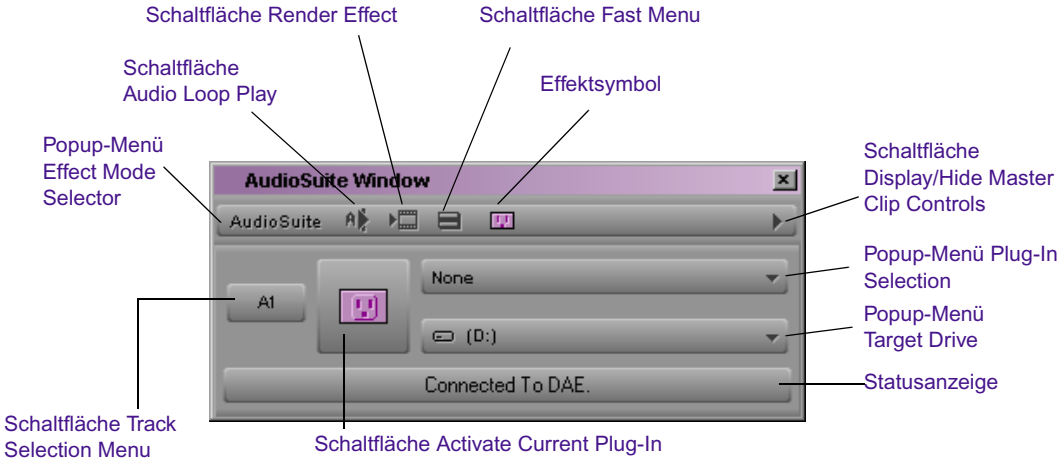
- Sie können ein Plug-In auf einen Clip in der Timeline anwenden. Das Resultat ist ein gerenderter Effekt.
- Sie können die Steuerelemente im AudioSuite-Fenster nutzen, um einen neuen Masterclip zu erstellen. Mit dieser Methode können Sie mehrere Kanäle gleichzeitig verarbeiten und neues Material erstellen, das länger oder kürzer als das Zuspielmaterial ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 635.

Standardmäßig werden im AudioSuite-Fenster die Steuerelemente zur Anwendung eines Plug-In auf einen Clip in der Timeline angezeigt. Wenn Sie einen Masterclip in das Fenster ziehen, wird das Fenster automatisch vergrößert, um weitere Parameter für die Arbeit mit Masterclips anzuzeigen. Die folgende Abbildung zeigt die erweiterte Ansicht.



Anwenden eines AudioSuite-Plug-In auf einen Clip in der Timeline

Die folgende Abbildung zeigt das Standard-Layout des AudioSuite-Fensters.



So wenden Sie ein AudioSuite-Plug-In auf einen Clip in der Timeline an:

1. Öffnen Sie das Fenster AudioSuite Tool mit einer der folgenden Methoden:
   - Wählen Sie im Menü Tools den Befehl AudioSuite.
   - Wenn bereits ein Audio-Tool geöffnet wurde, wählen Sie im Popup-Menü Effect Mode Selector den Befehl AudioSuite.
2. Wählen Sie über die Schaltfläche Track Selection Menu die Spuren aus, die Sie ändern möchten. Wenn Sie in diesem Menü einen Eintrag auswählen, aktiviert bzw. deaktiviert das System die entsprechenden Spuren in der Timeline.

Zur Auswahl mehrerer Spuren wählen Sie bei gedrückter Umschalttaste zusätzliche Spuren über die Schaltfläche Track Selection Menu aus. Die Spuren werden mit einem Pluszeichen (+) gekennzeichnet. Dadurch wird angezeigt, dass der Effekt auf mehr als eine Spur angewendet wird.

3. Wählen Sie im Popup-Menü Plug-in Selection ein Plug-In aus.

   Das Avid Xpress DV-System wendet den Plug-In-Effekt automatisch auf die Spur(en) in der Timeline an.

4. Klicken Sie auf Activate Current Plug-In.

   Ein Dialogfeld zu dem Plug-In wird angezeigt.

5. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor, und klicken Sie auf die Schaltfläche Preview, um eine Vorschau des Effekts abzuspielen. Weitere Informationen finden Sie unter „Plug-In-Dialogfelder“ auf Seite 633.

6. Sie haben folgende Möglichkeiten:

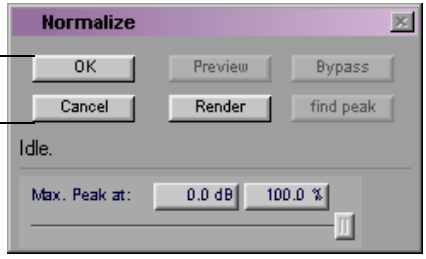
   - Zum Speichern des Effekts klicken Sie auf OK.
   - Um das Dialogfeld zu schließen, ohne den Effekt zu speichern, klicken Sie auf Cancel.
   - (Optional) Um den Effekt als Vorlage zu speichern, ziehen Sie das Effektsymbol in eine Bin.

Wenn Sie Plug-Ins verwenden möchten, die auf Stereo-Paare angewendet werden oder die Länge eines Audioclips ändern, gehen Sie wie unter „Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 635 beschrieben vor.

Plug-In-Dialogfelder

Der Inhalt der Plug-In-Dialogfelder ist unterschiedlich, doch werden die sechs obersten Schaltflächen immer angezeigt. Falls sie nicht verfügbar sind, sind sie ausgegraut. Die folgende Abbildung zeigt das Digidesign Plug-In Normalize.

Diese sechs Schaltflächen erscheinen in allen Dialogfeldern der AudioSuite-Plug-Ins.



Es sind:

- **OK:** Speichert den Effekt und schließt das Dialogfeld.
- **Cancel:** Schließt das Dialogfeld, ohne den Effekt zu speichern.
- **Preview:** Spielt einen Teil des bzw. den ganzen momentan ausgewählten Audioclip in verarbeiteter Form ab.

  Bei einigen Plug-Ins ist eine Vorschau in Echtzeit möglich, bei anderen nicht. Wenn für das Plug-In eine Vorschau in Echtzeit nicht möglich ist, spielt das Avid Xpress DV-System das verarbeitete Audiomaterial in zwei-Sekunden-Intervallen ab. Das Avid Xpress DV-System verarbeitet 2 Sekunden Audio, spielt es ab, verarbeitet die nächsten 2 Sekunden Audio, spielt es ab, usw.
- **Render:** Rendert den Effekt und erstellt eine neue Audiomediendatei.
- **Bypass:** Gibt das ausgewählte Audiomaterial unverarbeitet wieder. Dadurch können Sie den Ton vor und nach der Verarbeitung vergleichen.
- **Find Peak:** Führt einen Analysedurchlauf der Audiodaten aus. Je nach Plug-In können sich Text und Funktion dieser Schaltfläche ändern.

Bei einigen Plug-Ins ist ein Analysedurchlauf der Audiodaten erforderlich, bevor die Informationen verarbeitet werden können. Ist dies der Fall, wird der erste Durchlauf automatisch ausgeführt. Andere Plug-Ins benötigen diesen ersten Durchlauf nicht unbedingt, obwohl präzisere Ergebnisse erzielt werden, wenn er ausgeführt wird. Wenn das Plug-In einen solchen optionalen Durchlauf unterstützt, ist diese Schaltfläche verfügbar. Andernfalls ist sie ausgegraut.

AudioSuite-Plug-In-Schnellmenü

Mit Hilfe des Schnellmenüs können Sie folgende Möglichkeiten wählen:

- Anwenden einer bestehenden Audiosuite-Vorlage (siehe „AudioSuite-Effektvorlagen“ auf Seite 641)
- Einstellen, Rendern oder Entfernen von AudioSuite-Plug-Ins. Je nachdem, ob die Sequenz IN- und OUT-Marken aufweist, kann der Menütext unterschiedlich sein.

Im Menü erscheinen die folgenden Befehle:

- **Global:** Das Segment enthält keine IN-Marken. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der ausgewählten Spuren aus.
- **IN/OUT:** Das Segment enthält IN- und OUT-Marken. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der im markierten Bereich ausgewählten Spuren aus.
- **From IN:** Es ist eine IN-Marke vorhanden, aber keine entsprechende OUT-Marke. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der ausgewählten Spuren ab der IN-Marke aus.
- **From OUT:** Es ist eine OUT-Marke vorhanden, aber keine entsprechende IN-Marke. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke aus.

Rendern von Plug-In-Effekten

Sie müssen alle AudioSuite-Plug-Ins rendern, bevor Sie den Effekt abspielen können. Wenn Sie den Effekt nicht manuell rendern, wird er vom Avid Xpress DV-System automatisch gerendert, bevor es einen Audio-Mixdown oder eine Audioüberblendung mit dem Effekt erstellt.

Weitere Informationen finden Sie unter „Fehlerbehebung bei AudioSuite-Plug-Ins“ auf Seite 644.

Erstellen neuer Masterclips

Sie können AudioSuite-Plug-Ins zum Erstellen neuer Masterclips verwenden. Dabei können Sie mehrere Eingabe- und Ausgabekanäle verwenden sowie die Länge der Medien ändern. Auf die erstellten Medien können Sie die folgenden Arbeitsvorgänge anwenden:

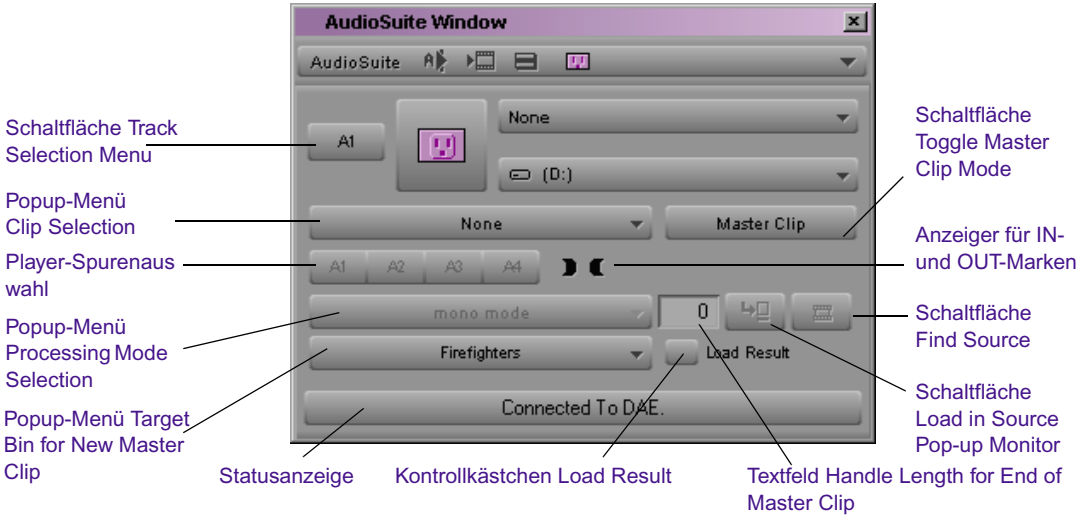
- Sie können die AudioSuite-Plug-Ins auf mehr als eine Spur (auch Kanal oder Stream genannt) gleichzeitig anwenden. Ein Plug-In kann z.B. die Verarbeitung von zwei getrennten Spuren als Stereo-Paar ermöglichen. Sie können Plug-Ins verwenden, die eine gekoppelte Komprimierung, Nachhall und andere Effekte bewirken, bei denen Mehrkanaleingabe möglich ist.

- Sie können neues Material erstellen, das länger oder kürzer als das Zuspielmaterial ist. Dann können Sie Effekte einsetzen, die für eine Verlängerung oder Verkürzung der Zeit sorgen. Mit dem Plug-In Time Compression/Expansion können Sie z.B. die Dauer einer Audiodatei verändern oder die Datei verlängern, um Nachhall einzufügen.
- Sie können einen AudioSuite-Monoeffekt als Mehrfach-Mono auf mehrere Eingänge eines Masterclips anwenden.

AudioSuite-Steuerelemente zum Erstellen neuer Masterclips

Wenn Sie einen Masterclip in das AudioSuite-Fenster ziehen, wird dieses automatisch vergrößert, um weitere Steuerelemente anzuzeigen. Sie können auch auf die Schaltfläche Display/Hide Master Clip Controls klicken, um die zusätzlichen Parameter anzuzeigen oder auszublenden.

Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente, die beim Vergrößern des AudioSuite-Fensters angezeigt werden.



- **Schaltfläche Track Selection Menu:** Dieses Menü ist im Masterclip-Verarbeitungsmodus nicht aktiv.

- **Popup-Menü Clip Selection:** In diesem Menü können Sie den aktiven Clip auswählen. Es enthält den aktuell aktiven Clip und andere Clips, die Sie in das AudioSuite-Fenster gezogen haben. Die Steuerelemente im Fenster ändern sich entsprechend dem aktiven Clip.
- **Player-Spurenauswahl:** Diese Schaltflächen ermöglichen die Auswahl der Player-Spuren für den Effekt.

  Das System wählt automatisch eine Vorschauspur aus und zeigt ein blaues Lautsprechersymbol auf der Spur an. Um die Vorschauspur zu ändern, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die entsprechende Player-Spur. Wenn die Player-Spur, die als aktuelle Vorschauspur eingestellt ist, deaktiviert wird, wählt das System die niedrigste verfügbare Spur.
- **Popup-Menü Processing Mode Selection:** Dieses Menü zeigt den aktuellen Verarbeitungsmodus des AudioSuite-Effekts für einen Clip an. Weitere Informationen finden Sie unter „Mono-, Stereo- und Mehrkanalverarbeitung“ auf Seite 638.
- **Popup-Menü Target Bin for New Master Clip:** In diesem Menü können Sie die Ziel-Bin auswählen. Das System legt das neue Material und eine dazugehörige AudioSuite-Effektvorlage in der Bin ab. Mit Hilfe der Vorlage können Sie den Effekt zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten.
- **Schaltfläche Toggle Master Clip Mode:** Diese Schaltfläche aktiviert den Masterclip-Verarbeitungsmodus. Die Schaltfläche ist gelb, wenn der Verarbeitungsmodus für Masterclips aktiv ist.
- **Anzeiger für IN- und OUT-Marken:** Diese Leuchten werden grün angezeigt, wenn im aktuellen Masterclip eine IN- oder eine OUT-Marke enthalten ist.
- **Schaltfläche Find Source:** Über diese Schaltfläche können Sie den Masterclip suchen, der mit einer AudioSuite-Vorlage verknüpft ist. Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn Sie im AudioSuite-Fenster eine AudioSuite-Effektvorlage ablegen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Masterclip als aktiven Masterclip in das AudioSuite-Fenster zu laden.

Die im Fenster abgelegte Vorlage muss auf einen vorhandenen Masterclip in einer offenen Bin verweisen.

- **Schaltfläche Load in Source Pop-up Monitor:** Über diese Schaltfläche wird der aktuelle Zuspiel-Masterclip in den Player-Popup-Monitor geladen. Dies ist nützlich, wenn Sie einem Clip IN- und OUT-Marken hinzufügen oder diese ändern wollen.
- **Kontrollkästchen Load Result:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das System anzuweisen, den resultierenden Masterclip in den Player-Popup-Monitor zu laden.
- **Textfeld Handle Length for End of Master Clip:** Über dieses Textfeld können Sie am Ende eines Masterclips Füllmaterial einfügen. Der Wert gibt die Dauer des einzufügenden Materials in Sekunden an. Sie können diese Funktion z.B. zum Einfügen von Füllmaterial am Ende eines Masterclips verwenden, wenn Sie mit dem Nachhalleffekt einen Nachhall am Ende des Clips einbauen möchten. Wählen Sie einen Wert aus, bevor Sie das Plug-In starten.
- **Statusanzeige:** Hier werden Informationen zum gegenwärtigen Status der DAE-Anwendung und zum momentan angewendeten Effekt angezeigt. Bei Plug-Ins mit Stereo- und Mehrkanalverarbeitung gibt die Statusanzeige an, wie viele Spuren maximal verarbeitet werden können. Wenn anfänglich mehr Spuren ausgewählt sind, als der Höchstwert zulässt, deaktiviert das System Spuren so lange, bis der Höchstwert des Plug-Ins erreicht ist.

Mono-, Stereo- und Mehrkanalverarbeitung

Mit Hilfe von AudioSuite-Plug-Ins können Sie folgende Verarbeitungsarten auswählen:

- **Mono processing only:** Diese Option ist für Plug-Ins verfügbar, die nur auf eine Audiospur angewendet werden. Die andere Option (Stereo) ist ausgegraut. Das Plug-In wendet den Effekt nacheinander (seriell) auf die einzelnen Player-Spuren an.
- **Mono and stereo processing:** Diese Optionen sind für Plug-Ins verfügbar, die zwei Spuren als ein Stereo-Paar behandeln können. Sie ermöglichen dem System, den Audioeffekt simultan auf die Spuren anzuwenden. Time Compression Expansion-Plug-Ins werden z.B. in der Regel auf ein Stereo-Paar angewendet. Soll das Plug-In die Spuren einzeln seriell verarbeiten, wählen Sie Mono.

- **Single-track and multiple-track processing:** Diese Optionen sind für Plug-Ins verfügbar, die mehrere Spuren gleichzeitig verarbeiten können. Mit dem Plug-In Normalize können Sie z.B. die Lautstärke für jede Spur einzeln oder aber für alle Spuren gleichzeitig anpassen. Wenn Sie alle Spuren gleichzeitig anpassen möchten, untersucht das System alle aktivierten Spuren auf die maximale Lautstärke und passt anschließend alle Spuren diesem Wert an.

Stereoverarbeitung kann als besonderer Fall von Mehrkanalverarbeitung verstanden werden.

Bei der Monoverarbeitung erstellt das System einen neuen Masterclip mit der Anzahl von Spuren, die Sie im AudioSuite-Fenster ausgewählt haben.

Bei der Stereo- und Mehrkanalverarbeitung erstellt das Plug-In einen Masterclip mit der Anzahl von Spuren, die der Anzahl von Ausgangskanälen des Plug-In entspricht. Beispielsweise erstellt ein Plug-In für Stereo-Paare einen Zwei-Kanal-Masterclip. Ein Plug-In, das auf mehreren Kanäle angewendet wird (wie z.B. Normalize), erstellt einen Masterclip mit der im AudioSuite-Fenster ausgewählten Anzahl von Spuren.

Die Statusanzeige im unteren Bereich des AudioSuite-Plug-In-Fensters zeigt an, wie viele Spuren das Plug-In verarbeiten kann. Wenn mehr Spuren aktiviert sind, als verarbeitet werden können, wählt das Plug-In automatisch die korrekte Anzahl von Spuren aus. Sie können die Spurenauswahl je nach Bedarf ändern.

Die meisten AudioSuite-Plug-Ins wählen den entsprechenden Verarbeitungsmodus automatisch aus und kennzeichnen die Werte im Popup-Menü Processing Mode Selection. Das Plug-In Normalize bietet z.B. zwei Möglichkeiten: Peak On Each Track und Peak From All Tracks. Standardmäßig ist Peak From All Tracks aktiviert.

Den Verarbeitungsmodus wählen Sie, wie unter „Erstellen neuer Masterclips mit Hilfe von Plug-Ins“ auf Seite 640 beschrieben, in einem Menü im AudioSuite-Fenster aus.

Erstellen neuer Masterclips mit Hilfe von Plug-Ins

So erstellen Sie mit AudioSuite-Plug-Ins neue Masterclips:

1. Ziehen Sie einen Masterclip (oder mehrere) oder einen Subclip (oder mehrere) in das AudioSuite-Fenster.

   Das System wechselt automatisch in den Masterclip-Verarbeitungsmodus und vergrößert gegebenenfalls das AudioSuite-Fenster.

   Sie können auf die Schaltfläche Display/Hide Master Clip Controls klicken, um die Steuerelemente für die Bearbeitung eines Masterclips ein- oder auszublenden. Um den Masterclip-Verarbeitungsmodus zu starten oder zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche Toggle Master Clip Mode. Diese Schaltfläche ist gelb, wenn der Masterclip-Verarbeitungsmodus aktiv ist.

2. Wenn Sie mehr als einen Masterclip im AudioSuite-Fenster abgelegt haben, wählen Sie im Popup-Menü Clip Selection den zu bearbeitenden Clip aus.
3. Wählen Sie in der Player-Spurenauswahl die Eingänge aus.
4. (Optional) Um die für die Vorschau verwendete Player-Spur zu ändern, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Player-Spurenauswahl.
5. (Optional) Geben Sie einen Wert in das Textfeld Handle Length for End of Master Clip ein, um den Clip um ein bestimmtes Maß zu verlängern. Geben Sie z.B. 2 ein, wenn Sie vorhaben, einen 2-sekündigen Nachhall einzufügen.

Wenn Sie Time Compression Expansion-Plug-Ins verwenden, verlängern bzw. verkürzen die Plug-Ins den Clip automatisch.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Plug-in Selection ein Plug-In aus.
7. Klicken Sie auf Activate Current Plug-in, um das Dialogfeld des Plug-In zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Plug-In-Dialogfelder“ auf Seite 633.
8. Nehmen Sie die Änderungen vor, und klicken Sie auf die Schaltfläche Preview, um eine Vorschau des Effekts abzuspielen.

9. Rendern Sie das Plug-In im Dialogfeld des Plug-In, oder kehren Sie zum AudioSuite-Fenster zurück. Weitere Informationen zum Rendern von Plug-In-Effekten finden Sie unter „Rendern von Plug-In-Effekten“ auf Seite 635.

   Wenn Sie auf die Schaltfläche Render Effect klicken, erstellt das System in der Ziel-Bin einen neuen Masterclip. Das System benennt den neuen Masterclip, indem der ursprüngliche Clipname mit dem Effektnamen kombiniert wird. Beispiel:

   - (Windows) Test Audio clip_Normalize
   - (Macintosh) QuietClip.Normalize

   Außerdem erstellt das System eine AudioSuite-Effektvorlage in der Bin, wie unter „AudioSuite-Effektvorlagen“ auf Seite 641 beschrieben.

AudioSuite-Effektvorlagen

Wenn Sie einen neuen Masterclip erstellen, erzeugt das System auch eine AudioSuite-Effektvorlage in der Bin. Diese Effektvorlage enthält einen Verweis auf den ursprünglichen Masterclip, auf den der Effekt angewendet wurde.

Das System benennt die Vorlage wie folgt:

- (Windows) Der ursprüngliche Clipname wird mit dem Effektnamen kombiniert. Beispiel:

  Test Audio clip - AudioSuite Plug-In Effect: Normalize

- (Macintosh) Dem Effektnamen wird eine Effekt-Dateinamenerweiterung hinzugefügt. Beispiel:

  QuietClip.NormalizeQuietClip.Normalize.effect

Die Vorlage ist nützlich, wenn Sie den Effekt nach seiner Erstellung ändern wollen.

So verwenden Sie eine Vorlage zum Ändern eines Masterclips:

1. Ziehen Sie eine AudioSuite-Plug-In-Vorlage in das AudioSuite-Fenster.

   Die Schaltfläche Find Source From Effect wird aktiv.

2. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Masterclip in das AudioSuite-Fenster zu laden.

   Falls ein entsprechender Masterclip vorhanden ist, lädt das System diesen mit den dazugehörigen Plug-In-Werten.

3. Ändern Sie den Effekt, wie unter „AudioSuite-Steuerelemente zum Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 636 beschrieben.

(Windows) So fügen Sie dem Schnellmenü AudioSuite eine Vorlage hinzu:

1. Öffnen Sie die Bin mit Ihren AudioSuite-Vorlagen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

3. Öffnen Sie die Bin Site_AudioSuite_Bin.avb wie folgt:
   a. Wechseln Sie zu *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\SupportingFiles\Site_Effects.
   b. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type am unteren Rand des Dialogfelds die Option All Files. Die Datei Site_AudioSuite_Bin.avb wird angezeigt.
   c. Doppelklicken Sie auf die Datei Site_AudioSuite_Bin.avb.
4. Ziehen Sie eine Ihrer AudioSuite-Vorlagen in Site_AudioSuite_Bin.
5. Falls Ihre Vorlage noch keinen Namen hat, benennen Sie sie, indem Sie auf den Text klicken und einen Namen eingeben.
6. Schließen Sie die Bin.

Das Avid Xpress DV-System speichert den Effekt erst in der Bin, wenn Sie diese schließen.

7. Öffnen Sie das AudioSuite-Schnellmenü und suchen Sie die neue Vorlage.

(Macintosh) So fügen Sie dem Schnellmenü AudioSuite eine Vorlage hinzu:

1. Öffnen Sie die Bin mit Ihren AudioSuite-Vorlagen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.
3. Öffnen Sie die Bin Site_AudioSuite_Bin.avb wie folgt:
   a. Wechseln Sie zu Applications/Avid Xpress DV/SupportingFiles/Site_Effects.
   b. Doppelklicken Sie auf die Datei Site_AudioSuite_Bin.
4. Ziehen Sie eine Ihrer AudioSuite-Vorlagen in Site_AudioSuite_Bin.
5. Falls Ihre Vorlage noch keinen Namen hat, benennen Sie sie, indem Sie auf den Text klicken und einen Namen eingeben.
6. Schließen Sie die Bin.

Das Avid Xpress DV-System speichert den Effekt erst in der Bin, wenn Sie diese schließen.

7. Öffnen Sie das AudioSuite-Schnellmenü und suchen Sie die neue Vorlage.

Einschränkungen bei Plug-Ins

Für die AudioSuite-Plug-Ins gelten die folgenden Einschränkungen:

- Einige Plug-Ins, die Analysedurchläufe auf Audiodaten anwenden, werden nicht unterstützt. Dazu gehören Plug-Ins, die Playlist-Informationen zum Zwischenspeichern von Analysedaten verwenden.
- Wenn Sie Plug-Ins verwenden möchten, die die Länge eines Audioclips ändern oder gleichzeitig auf mehrere Eingänge angewendet werden, gehen Sie wie unter „Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 635 beschrieben vor. Das Anwenden eines Effekts auf einen Clip in der Timeline ist hierbei nicht möglich.

Fehlerbehebung bei AudioSuite-Plug-Ins

In diesem Abschnitt werden Lösungen für Probleme vorgestellt, die bei der Verwendung von AudioSuite-Plug-Ins auftreten können.

- Speicherzuweisung (nur Macintosh)
- Abbrechen eines Rendervorgangs
- Fehlermeldungen beim Rendern eines Plug-In-Effekts

Speicherzuweisung (nur Macintosh)

Die DAE-Anwendung belegt abhängig von der Zahl der geladenen Plug-Ins 9 bis 16 MB Arbeitsspeicher. Nach dem Start versucht die Anwendung, allen Plug-Ins im Unterordner Plug-Ins im Ordner DAE ausreichend Arbeitsspeicher zuzuweisen. Wenn Sie mit zahlreichen Plug-Ins arbeiten (z.B. mehr als 10), ist die Anwendung ggf. nicht in der Lage, allen Plug-Ins genügend Arbeitsspeicher zuzuweisen.

So beheben Sie Fehler bei der Speicherzuweisung bzw. wenn der Bildschirm beim ersten Verwenden der AudioSuite-Plug-Ins nicht korrekt wiederhergestellt wird:

1. Beenden Sie die Avid-Anwendung.
2. Suchen Sie im Systemordner den Ordner DAE, und klicken Sie dort auf das DAE-Anwendungssymbol.
3. Drücken Sie die ⌘+I, um das Dialogfeld Get Info zu öffnen.
4. Erhöhen Sie den Wert von Preferred Size z.B. auf 30000 (30 MB), um die Speicherzuweisung zu ändern.
5. Schließen Sie das Dialogfeld Get Info.
6. Starten Sie die DAE-Anwendung durch Doppelklicken auf das DAE-Symbol.

   Die DAE-Anwendung überprüft automatisch die verfügbaren Plug-Ins und weist genügend Speicher zu, damit alle Plug-Ins ausgeführt werden können.
7. Wählen Sie Set Playback Buffer Size, und stellen Sie die Puffergröße auf 0 ein.

Die Einstellung von Set Playback Buffer Size hat keine Auswirkungen auf die Leistung des Avid Xpress-Systems.

8. Beenden Sie die DAE-Anwendung.
9. Wiederholen Sie Schritt 3, und ändern Sie den Wert unter Preferred Size wieder in den unter Suggested Size angegebenen Wert.
10. Starten Sie die Avid-Anwendung neu.

Wenn Sie bei der Arbeit mit den AudioSuite-Plug-Ins nach wie vor Fehlermeldungen erhalten, enthält der Ordner Plug-Ins im DAE-Ordner möglicherweise zu viele Plug-Ins. Verschieben Sie einige Plug-Ins in einen anderen Ordner, und versuchen Sie, die AudioSuite-Plug-Ins erneut auszuführen. Sie können z.B. den Ordner Plug-Ins Disabled erstellen, um nicht verwendete Plug-Ins darin zu speichern.

Abbrechen eines Rendervorgangs

So brechen Sie einen Rendervorgang ab:

- Drücken Sie Strg+Punkt (Windows) oder ⌘+Punkt (Macintosh).

Achten Sie darauf, dass Sie diese Tastenkombination nicht mehrfach drücken. Wenn Sie Strg+Punkt (Windows) oder ⌘+Punkt (Macintosh) drücken, nachdem der Rendervorgang abgebrochen wurde (weil Sie Strg+Punkt (Windows) oder ⌘+Punkt (Macintosh) bereits gedrückt haben), schließt das Avid Xpress DV-System das Fenster nach dem Abbrechen des Rendervorgangs.

Fehlermeldungen beim Rendern eines Plug-In-Effekts

Wenn die DAE-Anwendung beim Beginnen des Renderns eines Plug-In-Effekts nicht aktiv ist, weist das System in einer Fehlermeldung darauf hin, dass keine DAE-Verbindung vorhanden ist. Das Dialogfeld bietet die folgenden Optionen:

- *Cancel* bricht den Rendervorgang ab. Sie können dann das AudioSuite-Tool öffnen und erneut mit dem Rendern beginnen.
- *Bypass* setzt den Rendervorgang fort, übergeht dabei jedoch den Plug-In-Effekt.

(Windows) In den meisten Fällen müssen Sie auf Cancel klicken und das AudioSuite-Fenster öffnen.

(Macintosh) In den meisten Fällen müssen Sie auf Cancel klicken und die DAE-Anwendung erneut starten. Öffnen Sie entweder das AudioSuite-Fenster oder, falls dieses bereits geöffnet ist, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Statusanzeige im AudioSuite-Fenster.

Wenn das Plug-In nicht installiert ist, wenn Sie einen Plug-In-Effekt rendern möchten, zeigt das System in einer Fehlermeldung an, welches Plug-In nicht installiert ist. An dieser Stelle können Sie den Rendervorgang abbrechen oder übergehen.

Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars

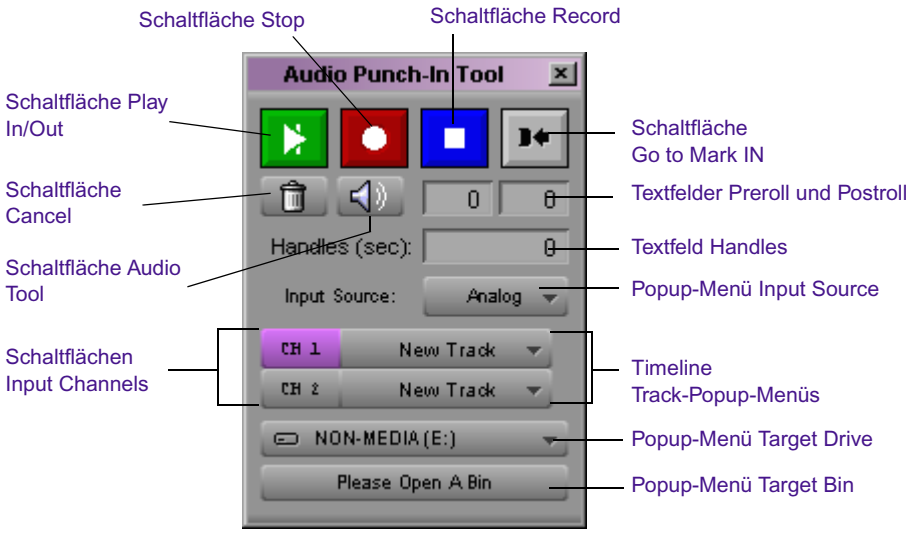
Mit dem Audio Punch-In-Tool können Sie bis zu zwei Audiokanäle als Voice-Over-Kommentar direkt in die Timeline aufzeichnen. Dies erspart Ihnen die zusätzlichen Schritte, den Kommentar erst auf Band aufzuzeichnen, dann in das System aufzuzeichnen und den Audioclip in die Sequenz einzufügen. Der Sprecher kann während der Aufzeichnung die Sequenz ansehen und eine Wiedergabe der bearbeiteten Tonspuren hören.

Sie können Probeläufe des Voice-Over-Kommentars durchführen und gleichzeitig die Sequenz abhören. Dabei erfolgt keine Aufzeichnung des Voice-Over. Sie können so lange proben, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Während der Aufzeichnung können Sie die Sequenz ansehen und abhören und bearbeitete Tonspuren abspielen.

So öffnen Sie das Audio Punch-In-Tool:

- Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Punch-In.

Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen Komponenten des Tools.



Im Folgenden werden die Komponenten des Audio Punch-In-Tools beschrieben:

- **Schaltfläche Play In/Out:**Startet die Wiedergabe und bietet die Möglichkeit, einen Echtzeit-Punch-In auszuführen. Die Schleife wird von der IN-Marke zur OUT-Marke wiedergegeben, bis die Aufzeichnung beendet ist. Die Schaltfläche blinkt während der Wiedergabe grün.
- **Schaltfläche Record:** Startet und beendet die Aufzeichnung. Wenn eine IN-Marke und eine OUT-Marke gesetzt wurden, beginnt die Aufzeichnung automatisch an der IN-Marke und endet mit der OUT-Marke. Diese Schaltfläche blinkt während der Aufnahme rot.
- **Schaltfläche Stop:** Stoppt die Wiedergabe oder Aufzeichnung und speichert die zuletzt aufgezeichneten Daten. Diese Schaltfläche ist hellblau, wenn die Wiedergabe angehalten wurde.
- **Schaltfläche Go to Mark IN:** Verschiebt den Positionszeiger zur IN-Marke. Wenn keine IN-Marke vorhanden ist, springt das System an die letzte Position des Positionszeigers bzw. an den Anfang der Sequenz.
- **Schaltfläche Cancel:** Bricht die Aufzeichnung ab, ohne die Daten zu speichern.

- **Schaltfläche Audio Tool:** Ruft das Audio-Tool auf, so dass Sie die Audiopegel während der Aufzeichnung überwachen und anpassen können.
- **Textfeld Preroll:** Liefert visuelle Anhaltspunkte vor Aufzeichnungsbeginn. Das Avid Xpress DV-System verschiebt den blauen Positionszeiger um die angegebene Länge (in Sekunden) vor den Anfangspunkt der Aufzeichnung.

  Wenn Sie einen Punch-In über die Schaltfläche Record starten, können Sie die Dauer des Materials, das vor der Aufzeichnung als audiovisueller Anhaltspunkt verwendet werden soll, in Sekunden angeben.

Die Schaltfläche Record hat Vorrang vor der Preroll. Wenn Sie während der Preroll auf diese Schaltfläche klicken, beginnt das System sofort mit der Aufzeichnung.

- **Textfeld Postroll:** Liefert die gleichen visuellen Anhaltspunkte am Ende der Aufzeichnung.
- **Textfeld Handles:** Weist das Avid Xpress DV-System an, am Anfang und Ende eines Clips Audio aufzuzeichnen. Dies ermöglicht das Trimmen von Audiomaterial, kann jedoch nur verwendet werden, wenn Sie die Aufzeichnung über die Schaltfläche Record starten. Eine Punch-In-Aufzeichnung in Echtzeit ist nur bis zum Ende des Handles möglich.

Die ausgewählten Eingabekanäle werden nicht für die Wiedergabe verwendet. Wählen Sie nicht die gleichen Kanäle zur Ausgabe der Mischung im Audio Mix-Tool aus.

- **Popup-Menü Input Source:** Enthält zwei optionale Quellen für die Audioeingabe.
  - Aux
  - Video
  - CD Player
  - Line In
  - Microphone
  - Phone Line
  - OHCI oder 1394

Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.

Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Wenn Sie eine Canopus-Karte verwenden, erscheint 1394.

- **Schaltflächen Input Channels:** Bezeichnen die Kanäle der Audio-Hardware, die für die Aufzeichnung verwendet werden. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um den Kanal auszuwählen. Die Schaltfläche verändert ihre Farbe, wenn sie ausgewählt ist. Wählen Sie im dem Popup-Menü Input Channels einen anderen Kanal. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Ctrl-Taste (Macintosh) auf die Schaltfläche, um ein Menü anzuzeigen und einen anderen Kanal auszuwählen.
- **Popup-Menüs Timeline Track:** Über diese Menüs können Sie festlegen, wo das Avid Xpress DV-System das Audiomaterial in der Timeline platzieren soll. Wählen Sie entweder New Track oder eine bestehende Spur aus. Wenn Sie eine bestehende Spur auswählen, überschreibt Avid Xpress DV die auf der Spur zwischen der IN- und OUT-Marke liegenden Audiosignale.
- **Popup-Menü Target Drive:** Ermöglicht die Auswahl eines Ziellaufwerks.
- **Popup-Menü Target Bin:** Ermöglicht die Auswahl einer Ziel-Bin.

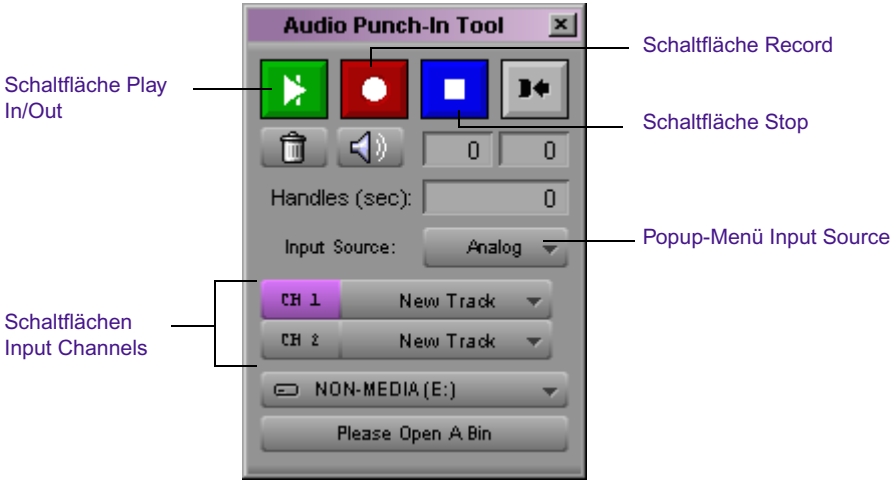
Erstellen eines Voice-Over

Im Folgenden werden allgemeine Anweisungen zum Aufzeichnen von Audio Punch-Ins gegeben. Entscheiden Sie im Einzelfall, ob IN- und OUT-Marken, die Schaltfläche Play In/Out oder die Schaltfläche Record am besten für Ihre Zwecke geeignet sind.

So setzen Sie das Audio Punch-In-Tool ein:

1. Laden Sie eine Sequenz in die Timeline.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Punch-In.

   Das Audio Punch-In-Tool wird geöffnet.

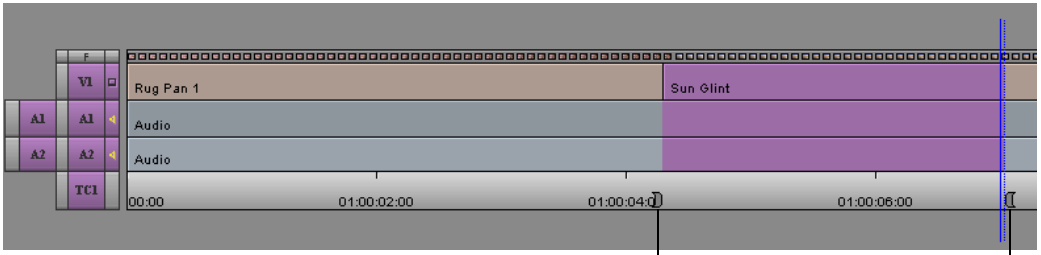


3. Wählen Sie die Eingabequelle und die Eingabekanäle aus, die Ihrer Hardware-Konfiguration entsprechen, und stellen Sie die anderen Werte im Fenster ein.

   Zum Auswählen der gewünschten Eingabekanäle klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche Input Channel und halten die Maustaste gedrückt.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Timeline Track eine Ausgabespur. Wählen Sie entweder New Track oder eine bestehende Spur aus. Damit können Sie festlegen, wo das Avid-System das Audio-Voice-Over-Material in der Timeline platzieren soll.

Sie können eine bestehende Spur teilweise oder vollständig ersetzen oder das Avid-System anweisen, für das Voice-Over eine neue Spur zu erstellen.



5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play In/Out bzw. drücken Sie die V-Taste.

   Die gesamte Sequenz wird in einer Schleife wiedergegeben. Wenn eine IN-Marke und eine OUT-Marke gesetzt wurden, beginnt die Wiedergabe an der IN-Marke und endet an der OUT-Marke.

   Die Schaltfläche Play In/Out leuchtet während der Wiedergabe grün.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record, oder drücken Sie die B-Taste, wenn Sie mit der Voice-Over-Aufzeichnung beginnen möchten.

   Die Schaltfläche Record blinkt während der Aufzeichnung rot, während die Schaltfläche Play In/Out grün ist. Die Schaltfläche Audio Meter Channel zeigt ein **I** an und wird orange.

7. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Record, um weitere Voice-Overs aufzuzeichnen.

   Während des Audio Punch-In haben Sie die Möglichkeit, über die gesamte Sequenz oder von der IN-Marke bis zur OUT-Marke aufzuzeichnen.

8. Klicken Sie auf die Schaltfläche Stop, oder drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe und Aufzeichnung zu stoppen.

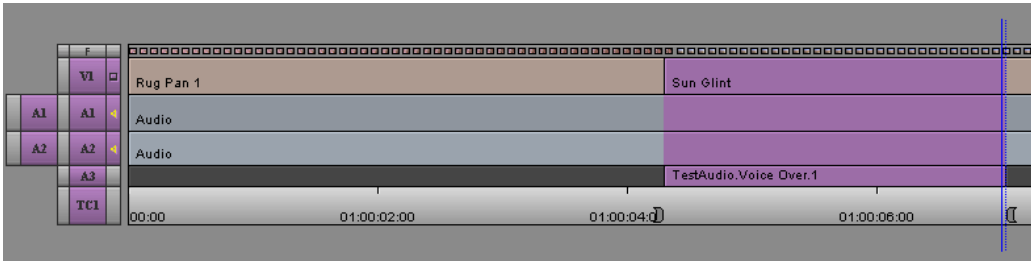
   Der aufgezeichnete Voice-Over-Kommentar wird gespeichert, der blaue Positionszeiger stoppt. Das System ist für die nächste Voice-Over-Aufzeichnung bereit.

Sie können jederzeit auf die Schaltfläche Go to Mark IN klicken, um zur IN-Marke zu gelangen.

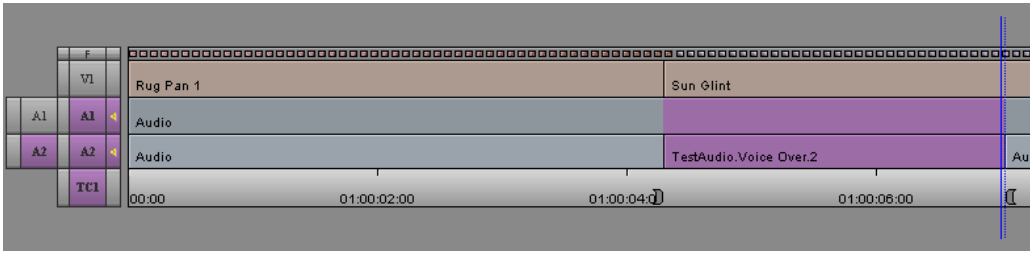
Das System erstellt immer einen Masterclip, gleichgültig, wie viele Punch-Ins Sie durchführen.

Die folgenden Abbildungen zeigen die Ergebnisse nach Hinzufügen eines Voice-Over-Kommentars. Das System benennt das Voice-Over automatisch. Sie können den Namen wie bei jedem Clip ändern (zum Beispiel in der Bin).

Voice-Over auf neu hinzugefügter Spur



Voice-Over ersetzt einen Teil einer Spur



Sie können einen Punch-In jederzeit abbrechen, indem Sie auf die Schaltfläche Cancel klicken bzw. die Esc-Taste oder die Punkt-Taste drücken.

Während einer Sitzung können Sie drei Undo-Funktionen ausführen. Die erste entfernt den letzten Punch-In, die zweite den vorletzten Punch-In und die dritte alle Punch-Ins.

Beispiele für den Einsatz des Audio Punch-In-Tools

Die folgenden Beispiele beschreiben verschiedene Vorgehensweisen beim Punch-In:

- **Beispiel 1** - Nur mit OUT-Marke. Der blaue Positionszeiger wird als IN-Marke verwendet. Legen Sie die Preroll-Zeit fest. Klicken Sie auf Play In/Out, um die Sequenz fortlaufend in einer Schleife wiederzugeben. Klicken Sie auf Record, wenn Sie das gewünschte Material für den Punch-In gefunden haben und erneut auf Record, um die Aufzeichnung zu beenden.
- **Beispiel 2** - IN-Marke und OUT-Marke umschließen das aufzuzeichnende Material. Legen Sie die Preroll-Zeit fest. Klicken Sie auf Record, um die Preroll zu starten. Wenn die OUT-Marke erreicht wird, endet die Aufzeichnung. Die Aufzeichnung schließt die OUT-Marke ein. Wiederholen Sie die Aufzeichnung über denselben Bereich, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.
- **Beispiel 3** - Ohne IN-Marke oder OUT-Marke. Steuern Sie die Aufzeichnung in der gesamten Sequenz manuell über die Schaltfläche Record. Klicken Sie auf Record, um die Aufzeichnung zu starten, und klicken Sie erneut, um die Aufzeichnung zu beenden. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um weitere Punch-Ins aufzuzeichnen.

Überwachen der Aufzeichnung

So hören Sie die Aufzeichnung ab:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Audio-Tool wird geöffnet.

2. Wählen Sie im Popup-Menü Mix Mode Selection die Option Direct Out. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 691.

3. Geben Sie das Audio an ein externes Mischpult aus.

   Sie können die Aufzeichnung direkt mithören. Dieses Audio ist nicht mit den anderen Spuren gemischt. Sie können also die Aufzeichnung während des Entstehungsprozesses überwachen.

Überwachen bereits aufgezeichneter Spuren

Sie können bereits aufgezeichnete Audiospuren überwachen, während Sie mit dem Audio Punch-In-Tool Voice-Over-Kommentare aufzeichnen.

So hören Sie weitere Audiospuren ab:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Audio-Tool wird geöffnet.

Bei Zweikanal-Audiosystemen können Sie Schritt 2 auslassen. Sie können nur eine vorher aufgezeichnete Spur abhören.

2. Wählen Sie im Popup-Menü Mix Mode Selection die Option Direct Out. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 691.
3. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Punch-In.

   Das Audio Punch-In-Tool wird geöffnet.
4. Folgen Sie der Anleitung unter „Erstellen eines Voice-Over“ auf Seite 650.
5. Überwachen Sie während der Aufzeichnung die bereits aufgezeichneten Audiospuren zusammen mit der aktuellen Aufzeichnung über die Anzeigen im Audio Tool-Fenster und die Lautsprecher.

Voice-Over-Mediendateien

Das Avid Xpress DV-System gibt dem Voice-Over automatisch einen Namen und speichert es als Audioclip in der Bin.

Verwenden eines GPI-Geräts mit dem Audio Punch-In-Tool

Das Avid-System kann Signale an eine V-LAN VLX® VLX*i*®-Maschinensteuerung sowie an ein GPI-Gerät (General Purpose Interface) senden, um GPI-Aktionen auszulösen. Diese Signale werden gesendet, wenn Sie die Wiedergabe oder Aufzeichnung mit dem Audio Punch-In-Tool starten und beenden.

Wenn Sie eine V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und ein GPI-Gerät an Ihr Avid-System angeschlossen haben und beide korrekt konfiguriert sind, können Sie über das GPI zusätzliche externe Hardware steuern, während Sie mit dem Audio Punch-In-Tool arbeiten. Mögliche Einsatzgebiete sind z.B. die Steuerung einer Leuchtanzeige in einem Tonstudio, die den Künstlern ihren Einsatz anzeigt, oder ein Schild 'Achtung Aufnahme', das leuchtet, wenn im Studio gerade Aufnahmen stattfinden.

Damit Sie diese Funktion nutzen können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Sie müssen wissen, wann das Avid-System ein GPI-Trigger-Signal sendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Grundlegendes zu GPI-Trigger-Signalen“ auf Seite 656.
- eine V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und ein VLX*i*-GT GPI an Ihr Avid-System anschließen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anschließen einer V-LAN VLXi-Maschinensteuerung und eines GPI“ auf Seite 658.
- die V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und das GPI konfigurieren und die für Ihre Zwecke notwendigen GPI-Einstellungen vornehmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren einer V-LAN VLXi-Maschinensteuerung und eines GPI“ auf Seite 659.

Grundlegendes zu GPI-Trigger-Signalen

Das Avid-System sendet unter den folgenden Bedingungen drei verschiedene GPI-Trigger-Signale:

Gesendetes Trigger-Signal	Bedeutung
Play Out	Wiedergabe beginnt. Die Aufnahme mit dem Audio Punch-In-Tool wird beendet, aber die Wiedergabe läuft weiter, da im Audio Punch-In-Tool ein Wert für Postroll eingegeben wurde. Das bedeutet, dass das Signal gesendet wird, sobald die Aufzeichnungs-Statusanzeige im Audio Punch-In-Tool von Rot auf Blau springt.
Record Out	Die Aufzeichnung mit dem Audio Punch-In-Tool beginnt.
Stop Out	Die Wiedergabe wird beendet.

Weitere Informationen zum Audio-Punch-In-Tool finden Sie unter „Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars“ auf Seite 646.

GPI-Signalfolge beim Verwenden des Audio Punch-In-Tools ohne Preroll oder Postroll

Wenn Sie das Audio Punch-In-Tool ohne Preroll oder Postroll verwenden, gilt diese Signalfolge:

1. **Record Out** wird gesendet, wenn die Aufzeichnung beginnt.
2. **Stop Out** wird gesendet, wenn die Aufzeichnung (und Wiedergabe) beendet wird.

GPI-Signalfolge beim Verwenden des Audio Punch-In-Tools mit Preroll und Postroll

Wenn Sie das Audio Punch-In-Tool mit Preroll und Postroll verwenden, gilt diese Signalfolge:

1. **Play Out** wird gesendet, wenn die Preroll beginnt (der Positionszeiger in der Timeline beginnt, sich zu bewegen und die Aufzeichnungs-Statusanzeige im Audio Punch-In-Tool wird grün).
2. **Record Out** wird gesendet, wenn die Aufnahme beginnt (die Aufzeichnungs-Statusanzeige im Audio Punch-In-Tool wechselt von Grün auf Rot).
3. **Play Out** wird gesendet, wenn die Aufnahme beendet wird und die Postroll beginnt (die Aufzeichnungs-Statusanzeige im Audio Punch-In-Tool wechselt von Rot auf Blau).
4. **Stop Out** wird am Ende der Postroll gesendet (der Positionszeiger bleibt stehen).

Beispiel für das Verknüpfen von GPI-Aktionen mit Trigger-Signalen

Sie können das GPI-Gerät so konfigurieren, dass es auf jedes Signal vom Avid-System auf besondere Art und Weise reagiert. Für eine einfache Kontrolllampe können Sie ein GPI so einstellen, dass das Signal Record Out des Avid-Systems mit der Aktion GPI Set verknüpft wird, um das Licht anzuschalten und dass das Signal Stop Out des Avid-Systems mit der Aktion GPI Reset verknüpft wird, um das Licht auszuschalten.

Wenn Sie mit Preroll- und Postroll-Werten arbeiten, können Sie auch das Signal Play Out mit der Aktion GPI Pulse verknüpfen, um die Lampe während Preroll und Postroll blinken zu lassen. (Da die Aktion Pulse nicht sehr schnell zwischen Aus und An umschaltet, ist das Blinken möglicherweise nur bei recht langen Preroll- und Postroll-Zeiten wahrnehmbar.)

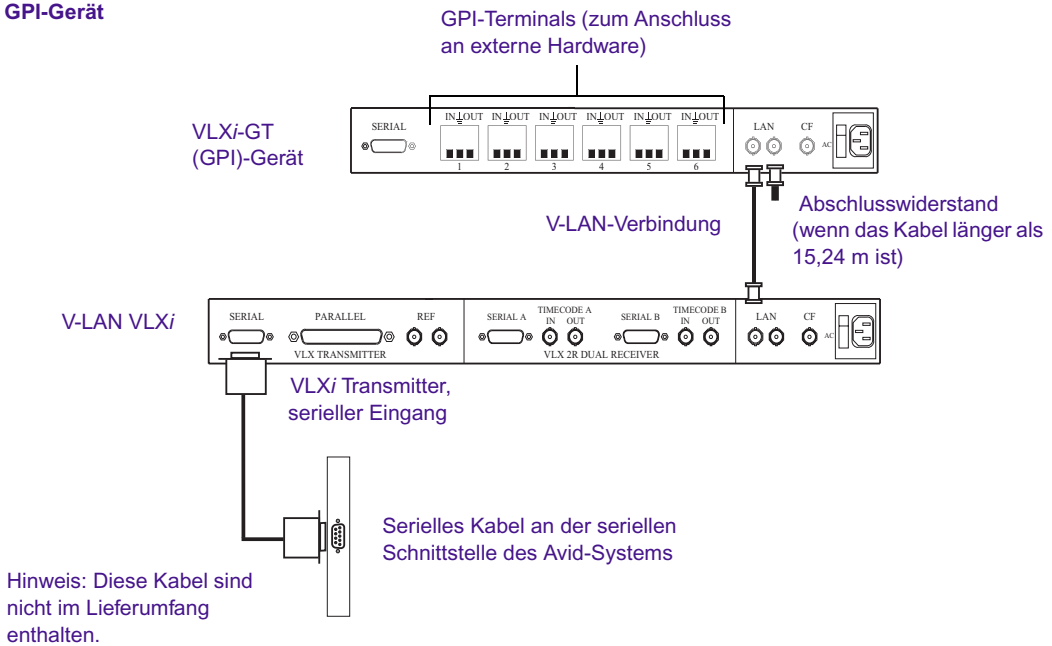
Weitere Informationen zur Konfiguration von GPIs finden Sie unter „Konfigurieren einer V-LAN VLXi-Maschinensteuerung und eines GPI“ auf Seite 659.

Anschließen einer V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und eines GPI

Die V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und das VLX*i*-GT GPI werden über eine serielle Schnittstelle an das Avid-System angeschlossen (siehe die folgende Abbildung). Weitere Informationen zum Anschließen von V-LAN-Komponenten an Ihr Avid-System finden Sie im Setup-Handbuch zu Ihrem Avid Xpress DV-System.

Sie müssen die V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung so konfigurieren, dass sie zusammen mit dem VLX*i*-GT GPI-Gerät betrieben werden kann. Weisen Sie dem VLX*i*-GT eine V-LAN-Knotenadresse zwischen 16 und 19 zu. LAN-Verbindungen von mehr als 50 Fuß (15,24 Metern) müssen über einen Terminator verfügen. Weitere Informationen zur Konfiguration des V-LAN finden Sie im *Benutzerhandbuch zu Videomedia VLXi*.

V-LAN VLX*i*-Controller und VLX*i*-GT GPI-Gerät



Konfigurieren einer V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und eines GPI

Wenn Sie einen V-LAN VLX*i*-Controller und ein VLX*i*-GT GPI-Gerät an Ihr Avid-System angeschlossen haben, können Sie das System so konfigurieren, dass es mit dem Controller und GPI-Gerät kommuniziert, und die GPI-Einstellungen entsprechend Ihren Bedürfnissen ändern.

Sie müssen für jedes Trigger-Signal, das vom GPI erkannt werden soll, eine eigene GPI-Einstellung erstellen. So benötigen Sie z.B. eine Einstellung für das Signal Record Out und eine weitere für das Signal Stop Out.

Sie können auch eine bestehende GPI-Einstellung ändern oder löschen, so dass sie nicht mehr als Option im Dialogfeld GPI Settings erscheint.

So konfigurieren Sie die V-LAN VLX*i*-Maschinensteuerung und das VLX*i*-GT GPI:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.

3. Klicken Sie auf Add Channel.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Channel Type die Option VLAN VLX.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Port die serielle Schnittstelle, an die V-LAN VLX*i* angeschlossen ist.
6. Klicken Sie auf OK.

   Das Dialogfeld Autoconfigure wird geöffnet.

7. Klicken Sie auf Yes.

   Das angeschlossene GPI-Gerät wird automatisch erkannt und erscheint im Dialogfeld Deck Configuration.

Erstellen einer GPI-Einstellung

So erstellen Sie eine GPI-Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.

3. Doppelklicken Sie auf das Textfeld VLX*i*-GT.

   Das Dialogfeld GPI Settings wird eingeblendet.

4. Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

   In Tabelle 36 werden die Optionen des Dialogfelds GPI Settings beschrieben.

5. Klicken Sie auf Add.

   Das Dialogfeld GPI Node Settings wird eingeblendet.

6. Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

   Tabelle 37 beschreibt die Optionen im Dialogfeld GPI Node Settings.

7. Klicken Sie auf OK.

   Das Dialogfeld GPI Settings wird eingeblendet.

8. Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern.

9. Klicken Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf Apply.

Tabelle 36 Optionen im Dialogfeld GPI Settings

Option	Beschreibung
Name	Übernehmen Sie den Standard-V-LAN VLX*i* -Namen oder geben Sie einen neuen ein.
Beschreibung	(Optional) Geben Sie eine Beschreibung des GPI-Triggers ein.
Device Type	Wählen Sie V-LAN, den von Avid unterstützten Gerätetyp.
Address	Wählen Sie die V-LAN-Netzwerkadresse, der das VLX*i*-GT zugewiesen ist. Gültige Adressen im V-LAN-Netzwerk sind 16 bis 19. Diese Adresse muss mit der internen V-LAN-Adresse übereinstimmen.
Pulse Duration	Verändern Sie den Standardwert dieser Einstellung nicht. Sie ändert die Länge der Aktion Pulse im GPI-Gerät nicht.
GPI Control Enable	Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird das GPI-Gerät deaktiviert. Die GPI-Einstellungen bleiben jedoch erhalten. Dies ist nützlich, wenn Sie Fehler aufspüren und beheben möchten.
Edit	Klicken Sie hier, um eine bestehende GPI-Knoten-Einstellung zu bearbeiten.
Delete	Klicken Sie hier, um eine GPI-Knoten-Einstellung zu löschen.
Add	Klicken Sie hier, um eine GPI-Knoten-Einstellung hinzuzufügen.

Tabelle 37 Optionen im Dialogfeld GPI Node Settings

Option	Beschreibung
Funktion	Wählen Sie eine der drei aktiven Funktionen: • Record Out • Play Out • Stop Out Es werden sieben Optionen aufgeführt, aber nur die drei unter „Grundlegendes zu GPI-Trigger-Signalen“ auf Seite 656 beschriebenen Signale sind aktiv.
Node	Wählen Sie im Popup-Menü Node einen Knoten aus. Die Knoten 1 bis 6 entsprechen den Hardware-Schnittstellen auf der Rückseite des VLX*i*-GT GPI-Geräts.
Action	Wählen Sie eine Aktion: • Set aktiviert einen Befehl. • Reset deaktiviert einen Befehl. • Pulse schaltet zwischen den Zuständen aktiv und inaktiv um.

Bearbeiten einer GPI-Einstellung

So ändern Sie bestehende GPI-Einstellungen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.
3. Klicken Sie auf das Textfeld VLX*i*-GT.
4. Wählen Sie den Namen des gewünschten GPI-Geräts.
5. Klicken Sie auf Edit.
6. Ändern Sie die Einstellungen.

7. Klicken Sie auf OK.
8. Klicken Sie auf Apply.

   Die GPI-Einstellung wird aktualisiert.

Löschen einer GPI-Einstellung

So löschen Sie eine GPI-Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.
3. Klicken Sie auf das Textfeld VLX*i*-GT.
4. Wählen Sie den Namen des zu löschenden GPI-Geräts.
5. Klicken Sie auf Delete.
6. Klicken Sie auf OK.
7. Klicken Sie auf Apply.

   Die GPI-Einstellung wird gelöscht.

Feinabstimmen von Audioübergängen

Beim Einstellen von Pegeln und Balance bearbeitet das Avid Xpress DV-System entweder einen einzelnen Clip im Player-Popup-Monitor, ein Segment in der Sequenz oder ganze Spuren. Um Pegel- oder Balanceeinstellungen in einem Bereich zu ändern, der nicht durch einen bestimmten Clip oder eine Gruppe von Clips definiert ist, grenzen Sie diesen mit Hilfe der Funktion Add Edit ab. Weitere Informationen zu Add Edit finden Sie unter „Markieren von Clipbereichen für Korrekturen“ auf Seite 664.

Markieren von Clipbereichen für Korrekturen

So markieren Sie einen Clipbereich für Korrekturen:

1. Markieren Sie den Beginn des Bereichs, dessen Balance oder Lautstärke korrigiert werden soll, indem Sie den Positionszeiger als Markierung auf das gewünschte Bild setzen.
2. Wählen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld die gewünschte Spur.
3.
   Klicken Sie unter dem Composer-Monitor auf die Schaltfläche Add Edit.

   Dadurch wird am Positionszeiger ein Schnitt gesetzt.
4. Markieren Sie das Ende des Bereichs, dessen Balance oder Lautstärke korrigiert werden soll, indem Sie den Positionszeiger als Markierung auf das gewünschte Bild setzen.
5. Wählen Sie die entsprechende Spur.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Edit.
7. Verwenden Sie das unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585 beschriebene Verfahren, um die Lautstärke oder Balance innerhalb dieses neuen Segments zu ändern.

Ein- und Ausblenden sowie Dippen von Audio

Bei der herkömmlichen analogen Bearbeitung ändern Sie Pegel manuell mit den folgenden Verfahren, um Audioübergänge zwischen Elementen einer bearbeiteten Sequenz nahtlos zu gestalten:

- Ein- oder Ausblenden von Audio
- Dippen von Audio auf einen niedrigeren Pegel
- Überblenden zwischen Audioelementen in zwei getrennten Kanälen

In Avid Xpress DV werden diese Effekte als *Audioüberblendungen* bezeichnet, da sie wirksam werden, sobald Sie denselben Überblendungseffekt anwenden, den Sie für Videospuren benutzen.

Ein- und Ausblenden von Audio

Zum Ein- oder Ausblenden bzw. Überblenden von Audio verwenden Sie das unter „Grundlegendes zu Audio Gain Automation“ auf Seite 597 beschriebene Verfahren, oder gehen Sie wie in diesem Abschnitt beschrieben vor.

Ein- und Ausblendungen sowie Überblendungen sind leicht zu erzielende Effekte. Das beim Überblenden eingesetzte Verfahren weicht am stärksten von der analogen Audiobearbeitung ab. Wenn Sie bei der Analogbearbeitung kein Mischpult einsetzen, müssen Sie den Ton auf zwei gesonderten Kanälen ablegen und dann in einem überlappenden Bereich einen davon ausblenden und den zweiten einblenden. Mit dem Avid Xpress DV-System benutzen Sie einfach eine Audioüberblendung.

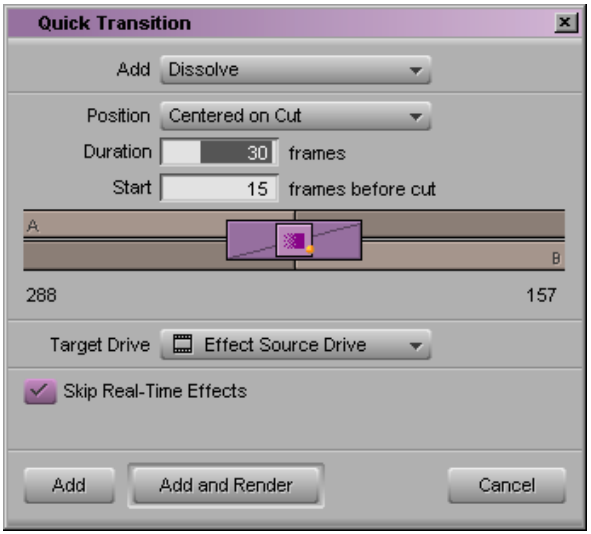
So wenden Sie eine Ein- oder Ausblendung bzw. eine Überblendung an:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger auf einem Übergang.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Composer-Monitor.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Quick Transition.

   Das Dialogfeld Quick Transition erscheint.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Add den Effekt Dissolve.

Wählen Sie im Popup-Menü Add keinen anderen Effekt, da bei Audiospuren nur Überblendungen möglich sind.

5. Wählen Sie eine Überblendungsdauer aus, die in Bildern gemessen wird (1 Sekunde entspricht 30 Bildern bei NTSC und 25 Bildern bei PAL).
6. Wählen Sie im Popup-Menü Position die Position für den Effekt aus.

Ending at Cut
Centered on Cut
Starting at Cut
Custom Start

- *Ending at Cut* blendet den Ton der A-Seite auf 0 aus. Die Blende endet am Schnittpunkt.
- *Centered on Cut* oder *Custom Start* erstellt eine Überblendung. Bei Custom Start muss die Überblendung nicht unbedingt zentriert sein, d.h. sie kann kurz vor dem Übergang einsetzen, während sie auf der B-Seite länger dauert (oder umgekehrt).
- *Starting at Cut* blendet den Ton auf der B-Seite ein. Der Effekt beginnt am Schnittpunkt.

7. Wenn Sie Custom Start ausgewählt haben, geben Sie in das Textfeld Starts *n* frames before cut die Anzahl der Bilder vor dem Übergang ein, um den Anfangspunkt für den Effekt festzulegen. Übernehmen Sie anderenfalls den im Textfeld voreingestellten Wert.

8. (Optional) Wählen Sie im Popup-Menü Target Drive ein anderes als das voreingestellte Medienlaufwerk aus.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add, um den Effekt am Übergangspunkt zu platzieren, ohne ihn zu rendern. Klicken Sie auf Add and Render, um beides gleichzeitig vorzunehmen.

In den meisten Fällen können Sie auf Add and Render klicken, um sofort eine Wiedergabe des Audioeffekts in Echtzeit zu erhalten (Audioauflösungen werden im Allgemeinen sofort gerendert).

Die Erzeugung des Effekts ist beendet.

Weitere Informationen zur Schaltfläche Quick Transition finden Sie unter „*Schaltfläche Quick Transition“ im Avid XpressDV-Handbuch Effekte* oder in der Hilfe.

Sie können auch die Schaltflächen Head Fade und Tail Fade zum Hinzufügen einer Überblendung zu einer Audiospur verwenden. Weiter Informationen finden Sie unter „Hinzufügen von Überblendungen mit Hilfe der Schaltflächen Head Fade und Tail Fade“ im Avid XpressDV-Handbuch Effekte *oder in der Hilfe.*

Dippen von Audio

Um den Ton von einem höheren auf einen niedrigeren Pegel abzusenken, z.B. wenn Sie eine Stimmenspur mit Musik unterlegen möchten, haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können entweder nach dem unter „Grundlegendes zu Audio Gain Automation“ auf Seite 597 beschriebenen Verfahren oder nach der Beschreibung in diesem Abschnitt vorgehen.

So wenden Sie die Dip-Funktion auf das Audio an:

1. Spielen Sie den Abschnitt der Sequenz ab, in dem der Dip-Effekt angewendet werden soll, um den Anfangspunkt für den Effekt festzulegen, und fügen Sie mit der Funktion Add Edit einen Schnittpunkt auf der Audiospur ein. Informationen zu Add Edit finden Sie unter „Hinzufügen eines Schnitts“ auf Seite 528.
2. Wiederholen Sie Schritt 1 am Endpunkt, wo der Ton wieder auf seinen ursprünglichen Pegel ansteigt.

3. Platzieren Sie den Positionszeiger auf dem neuen Audiosegment, und öffnen Sie das Audio Mix-Tool.
4. Passen Sie die Spur an den gewünschten Lautstärkepegel an, wie unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585 beschrieben.
5. Wenden Sie Quick Dissolve auf beide Add Edit-Punkte an, wie unter „Ein- und Ausblenden von Audio“ auf Seite 665 erläutert. Achten Sie darauf, dass im Popup-Menü Position die Option Centered on Cut oder Custom Start ausgewählt ist.

Nach dem Rendern wird der Ton nahtlos von den höheren Pegeln der angrenzenden Segmente der Spur auf den niedrigeren Pegel des mittleren Segments gedippt.

Mixdown von Audiospuren

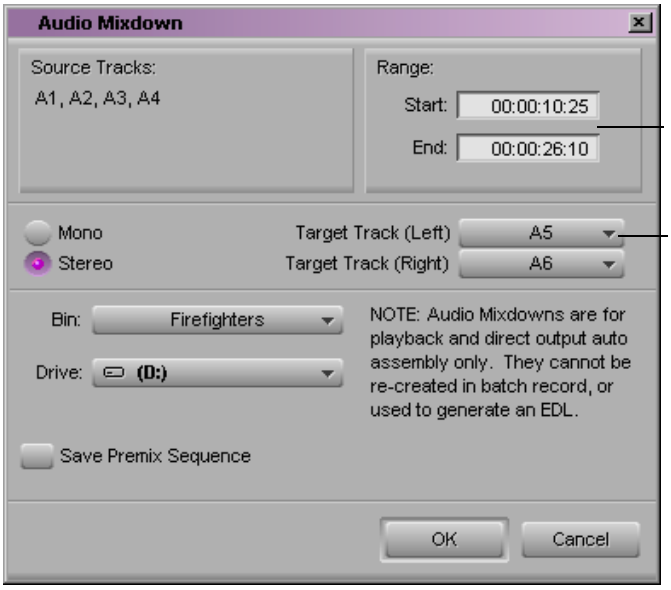
Bei der Bearbeitung von Material mit mehreren Audiospuren kann es beim Schneiden erforderlich sein, das fertige Audio auf zwei Spuren zu mischen.

So reduzieren Sie mehrere bearbeitete Audiospuren durch Mixdown auf eine oder zwei Audiospuren:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor.
2. Wählen Sie die abzumischenden Audiospuren aus, indem Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf ihre Schaltflächen klicken.
3. Setzen Sie eine IN-Marke am Anfang und eine OUT-Marke am Ende des Materials, das Sie abmischen möchten.

   Wenn Sie den Ausschnitt, den Sie durch Mixdown reduzieren möchten, nicht markieren, verarbeitet das System alle ausgewählten Audiospuren.
4. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Audio Mixdown.

   Das Dialogfeld Audio Mixdown wird angezeigt. Der obere Teil des Dialogfelds zeigt die Originalaudiospuren sowie die Anfangs- und End-Timecodes für den Audioausschnitt an, den Sie für den Mixdown ausgewählt haben.



5. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Aktivieren Sie die Option Mono, und wählen Sie die Zielspur für das abzumischende Audio aus.
   - Wählen Sie Stereo und zwei Zielspuren für das abgemischte Material aus.

6. Wählen Sie ein Ziellaufwerk und eine Ziel-Bin aus.

   Das Ziellaufwerk ist der Datenträger, auf dem das System die Mediendateien für den abgemischten Ton speichert.

7. Klicken Sie auf OK.

   Der Ton wird abgemischt. Avid Xpress DV zeigt den neuen Masterclip in der Bin an.

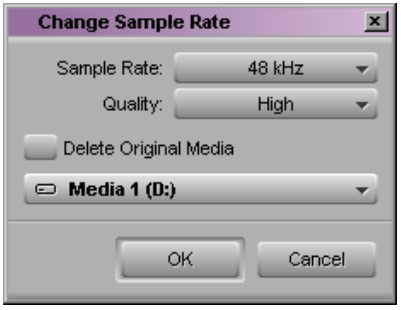
Ändern der Sample-Rate

Sie können die Sample-Rate von Sequenzen und Audioclips im Dialogfeld Change Sample Rate ändern. Da es möglich ist, Clips mit unterschiedlichen Sample-Raten in derselben Sequenz zu kombinieren, ist diese Funktion vor allem dann hilfreich, wenn die Sample-Raten der gesamten Sequenz aneinander angeglichen werden müssen, etwa für eine digitale Ausspielung oder zum Exportieren.

So ändern Sie die Sample-Rate von Sequenzen oder Audioclips:

1. Wählen Sie die gewünschten Sequenzen oder Audioclips in der Bin aus.
2. Wählen Sie in Menü Bin den Befehl Change Sample Rate.

   Das Dialogfeld Change Sample Rate wird angezeigt.



3. Wählen Sie aus den Optionen aus Tabelle 38.

Tabelle 38 Optionen im Dialogfeld Change Sample Rate

Option	Beschreibung
Sample Rate	Sie können wählen zwischen 32 kHz, 44,1 kHz und 48 kHz. Die Sample-Rate der meisten führenden Video-Postproduktionshäuser ist 48 kHz. Wählen Sie die Rate entsprechend den Anforderungen Ihrer Firma aus. Weitere Informationen zum Einstellen der Sample Rate für ein Projekt finden Sie unter „Anpassen von Audioprojekteinstellungen“ auf Seite 235.
Quality	Wählen Sie High, Medium oder Low.
Delete Original Media	Das System löscht nach der Konvertierung automatisch die Originalmedien.
Destination Drive	Gibt das Ziellaufwerk für die neuen Mediendateien an. Achten Sie darauf, ein Ziellaufwerk zu wählen, das über ausreichend freien Speicherplatz für alle erzeugten Mediendateien verfügt und zur Wiedergabe von Medien in der Lage ist.

Informationen zu einer Audiodatei anzeigen

Wenn Sie Audio mit einem Zaxcom Deva oder einem Aaton® InDaw-Recorder überspielen, können Sie Informationen zum Audio aufzeichnen, z.B.:

- Aufnahmedatum
- Timecode
- Szene
- Take-Informationen
- Produktionshinweise

Nachdem Sie eine Audiodatei in ein Avid-System importiert haben, können Sie diese Informationen in den Bins anzeigen. Tabelle 39gibt einen Überblick über die Namen von Bändern und Clips:

Tabelle 39 Informationen zu Band- und Clipnamen

Information	Name
Band-ID	*Dateiname*
Bandname (Aaton InDaw)	Wird vom Aufnahmegerät zugewiesen bzw. *date:tapeID*
Bandname (Zaxcom Deva)	*date:tape ID*
Clipname	*Szeneninformationen/Take-Informationen*

Erneutes Importieren von Zaxcom Deva- oder Aaton InDaw-Audiomaterial

Audiomaterial, das mit einem Zaxcom Deva- oder Aaton InDaw-Recorder überspielt wurde und dessen Medien später gelöscht wurden, kann automatisch erneut importiert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Kapitel 8.

Wenn Sie über ein Originalband verfügen, können Sie die gelöschten Medien auch mit Hilfe der Mehrfachaufzeichnung wiederherstellen. Aaton InDaw-Medien können einen Bandnamen und ein Originalband enthalten. Weitere Informationen zur Mehrfachaufzeichnung finden Sie unter Kapitel 7.

Kapitel 17

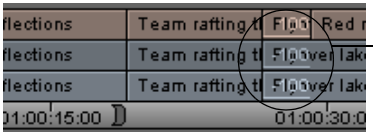
Synchronisationsverfahren

Das Avid Xpress DV-System enthält spezielle Tools zum Herstellen und Beibehalten von Synchronbeziehungen zwischen Clips. Dazu gehören Tools, mit denen für Synchronität zwischen unverbundenen Clips oder Clips mit gleichem Timecode und verkoppeltem Filmmaterial gesorgt wird. Diese Themen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- Automatisches Synchronisieren von Clips
- Vermeiden von Sync Breaks
- Erhalten der Synchronität bei mehreren Spuren

Automatisches Synchronisieren von Clips

Wenn Sie Material aufnehmen, das Audio und Video enthält, synchronisiert das System die Spuren automatisch, wenn es die Clips in der Bin erzeugt. *Autosync* wird für Audio- und Videoclips verwendet, die getrennt voneinander, gewöhnlich aus zwei verschiedenen Quellen, aufgezeichnetwurden. Dabei wird ein neuer Subclip erstellt, der Sync Breaks in der Timeline darstellt, als ob die Aufnahme von Audio und Video gleichzeitig erfolgt wäre.



Automatisches Synchronisieren (AutoSync)

AutoSync wird häufig für Filmprojekte verwendet, bei denen Bild und Ton getrennt aufgezeichnet werden. Diese Clips werden oft anhand übereinstimmender Film- oder Ton-Timecodes synchronisiert. Sie können außerdem Audio- und Videoclips automatisch synchronisieren, indem Sie die Beziehung zwischen manuell gesetzten IN- und OUT-Marken als Referenz verwenden.

Beachten Sie beim automatischen Synchronisieren folgende Hinweise:

- Sie können Audioclips nur mit Videoclips automatisch synchronisieren.
- Sie können jeweils nur einen automatisch synchronisierten Subclip erstellen. Das gleichzeitige automatische Synchronisieren mehrerer Paare von Audio- und Videoclips ist nicht möglich.

- Stimmen die Zuspiel-Timecodes der Audio- und Videoclips nicht überein, müssen Sie gemeinsame Synchronbilder festlegen. Setzen Sie dazu IN- bzw. OUT-Marken auf beiden Clips, bevor Sie den Vorgang starten.
- Beim automatischen Synchronisieren unterschiedlich langer Clips wird der längere dem kürzeren angepasst.
- Wenn Sie anhand versetzter gemeinsamer Timecodes automatisch synchronisieren (ein Clip startet später als der andere), wird der später startende Timecode als Beginn des neuen Subclips verwendet. Der Clip mit dem früher startenden Timecode wird entsprechend getrimmt.

Erstellen eines automatisch synchronisierten Subclips

So erstellen Sie einen automatisch synchronisierten Subclip:

1. Markieren Sie die beiden zu synchronisierenden Clips in der Bin, und wählen Sie im Menü Bin den Befehl AutoSync™.

   Das Dialogfeld Sync Selection wird geöffnet.

2. Wählen Sie eine Option unter Berücksichtigung der folgenden Kriterien:

   - **Inpoints**, wenn Sie anhand von IN-Marken in beiden Clips synchronisieren
   - **Outpoints**, wenn Sie anhand von OUT-Marken in beiden Clips synchronisieren
   - **Source Timecode**, wenn der Timecode der beiden Clips identisch ist

3. Klicken Sie auf OK.

   Der Subclip wird erzeugt und standardmäßig mit dem Namen des Videoclips und der Erweiterung .sync.*n* versehen, wobei *n* für die fortlaufende Nummer des Subclips steht, wenn mehrere Subclips denselben Namen aufweisen.

Vermeiden von Sync Breaks

In der Timeline werden Sync Breaks angezeigt, die während der Bearbeitung entstehen. An den Stellen, an denen ein Sync Break entstanden ist, erscheint eine weiße Zahl, die den positiven bzw. negativen Offset-Wert relativ zu Null anzeigt.

Sync Breaks treten auf, wenn zwei bildgenau aufeinander abgestimmte Clips bzw. die Video- und Audiospuren eines Clips während des Schneidens gegeneinander verschoben werden. Dies geschieht oft unbeabsichtigt bei folgenden Vorgängen:

- Auswählen nur einer Spur in einer synchronisierten Beziehung (z.B. nur Video oder nur Audio) und Ausführen von Funktionen, welche die Laufzeit verlängern, z.B. Splice-in, Extract/Splice-in oder das Hinzufügen von Bildern im Trimmmodus
- Auswählen nur einer synchronisierten Spur und Ausführen von Funktionen, welche die Laufzeit verkürzen, z.B. Extract, Extract/Splice-in oder das Entfernen von Bildern im Trimmmodus

In den folgenden Abschnitten werden die Funktionen des Avid Xpress DV-Systems beschrieben, mit denen Sync Breaks vermieden, gefunden und entfernt werden können.

Schneiden zum Vermeiden von Sync Breaks

Eine Möglichkeit, Sync Breaks zu vermeiden, besteht darin, beim Hinzufügen oder Entfernen von Material die Laufzeit der Spur unverändert zu lassen:

- Verwenden Sie, wenn möglich, beim Hinzufügen von Material die Funktion Overwrite anstelle von Splice-in.
- Verwenden Sie beim Entfernen von Material die Funktion Lift anstelle von Extract. (Die Funktion Lift ersetzt das entfernte Filmmaterial durch Schwarzfilm derselben Länge.)

- Verwenden Sie, wenn möglich, beim Schneiden von Material im Segmentmodus die Funktion Lift/Overwrite anstelle von Extract/Splice-in. (Mit Lift/Overwrite wird das entfernte Material durch Schwarzfilm ersetzt und das Material an der neuen Position überschrieben. Die Synchronität bleibt erhalten.)
- Im Trimmmodus können Sie die Synchronität von Spuren sperren oder die Alt-Taste (Windows) bzw. die Ctrl-Taste (Macintosh) zum Hinzufügen von Schwarzfilm beim Trimmen verwenden. Siehe „Erhalten der Synchronität beim Trimmen“ auf Seite 563. Sie können statt einseitig auch beidseitig trimmen, um die Lautzeit unverändert zu belassen.

In vielen Fällen ist es jedoch nicht möglich, Funktionen wie Splice oder Extract zu umgehen oder einseitiges Trimmen zu vermeiden, wodurch dann Breaks in der Synchronität entstehen.

Beheben von Sync Breaks

Sync Breaks werden im Allgemeinen nur angezeigt, wenn die asynchronen Spuren überlappen und das Audio nicht mehr mit dem Video übereinstimmt. Wird also ein überlappender Bereich auf einer der Spuren gelöscht, ersetzt, verschoben oder getrimmt, verschwindet der Sync Break. Je nach Art des Sync Break und der Sequenz gibt es verschiedene Verfahren zum Beheben von Sync Breaks.

Wiederherstellen der Synchronität im Trimmmodus

So stellen Sie im Trimmmodus die Synchronität der Bilder wieder her:

- Führen Sie einen oder mehrere einseitige Trimmvorgänge auf den betroffenen Spuren aus. Trimmen Sie die genaue Anzahl von Sync Break-Bildern, die in der Timeline angezeigt werden, um den Break zu beheben.

Beachten Sie dabei Folgendes:

- Wenden Sie eine Synchronsperre auf alle weiteren Spuren an, die mit der Spur synchron sind, die gerade getrimmt wird. Andernfalls wird zwar die Synchronität auf einer Spur wiederhergestellt, aber dafür auf den anderen zerstört. Siehe „Verwenden von Sync Lock“ auf Seite 681.

- Führen Sie keinen beidseitigen Trimm-Vorgang aus, da dies den Sync Break nicht behebt.
- Trimmen Sie nicht an der OUT-Marke (A-Seiten-Übergang) des nicht synchronen Segments. Der Sync Break wird dadurch nicht entfernt. Trimmen Sie immer an der IN-Marke (B-Seiten-Übergang) des asynchronen Segments.

Wiederherstellen der Synchronität im Segmentmodus

So stellen Sie im Segmentmodus die Synchronität der Bilder wieder her:

- Markieren und verschieben Sie das gesamte asynchrone Segment. Sie können das Segment vom Break aus nach vorn oder auch rückwärts verschieben, um den Break zu beheben.

Beachten Sie dabei Folgendes:

- Verwenden Sie die Funktion Lift/Overwrite, um Schwarzfilm einzufügen und andere evtl. von der Änderung betroffene Synchronbeziehungen beizubehalten.
- Verwenden Sie zum Löschen eines ganzen Segments die Funktion Lift/Overwrite, und fügen Sie Schwarzfilm ein, um den Break zu beheben.

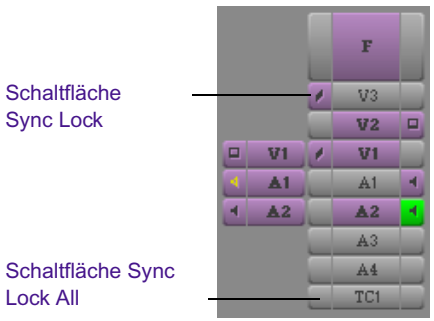
- Verwenden Sie die Funktion Add Edit, um einen Bereich des Clips zum Verschieben oder Löschen zu markieren. Siehe „Hinzufügen eines Schnitts“ auf Seite 528.
- Verschieben Sie nach Möglichkeit die nicht synchrone Spur über den Bereich hinaus, der das synchrone Material überlappt, um den Break zu beheben.

Erhalten der Synchronität bei mehreren Spuren

Da Sync Breaks in der Timeline angezeigt werden, können Sie auf einfache Weise die Synchronität zwischen der Video- und bis zu zwei Audiospuren überwachen. Beim Arbeiten mit vier oder mehr Spuren gibt es noch weitere Methoden zum Beibehalten der Synchronität. Dazu gehören die Funktionen Sync Lock, Tail-Leader und Add Edit.

Verwenden von Sync Lock

Mit der Funktion *Sync Lock* können Sie die Synchronität mehrerer Spuren beibehalten, während Sie Bilder in einer Sequenz hinzufügen, verschieben, trimmen oder entfernen. Wenn Sie beispielsweise auf einer Spur, die mit der Synchronsperre an eine zweite Spur gekoppelt ist, einen Schnitt einfügen möchten, fügt das System automatisch auf der zweiten Spur Schwarzfilm ein, damit die beiden Spuren synchron bleiben.



Klicken Sie zum Aktivieren der Synchronsperre auf die Schaltfläche Sync Lock im Spurenauswahl-Bedienfeld, um das Symbol Sync Lock anzuzeigen. Sie können auch auf Sync Lock All klicken, um alle Synchronsperren ein- oder auszuschalten.

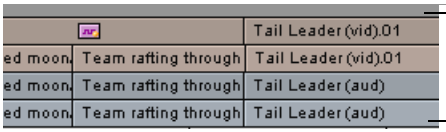
Synchronsperren verfügen über folgende besondere Merkmale:

- Die Synchronsperrfunktion ist nur im Trimmmodus verfügbar. Durch im Segment- oder Effektmodus durchgeführte Bearbeitungen wird die Synchronsperre von Spuren aufgehoben.
- Die Synchronsperrfunktion ist lediglich für einseitiges Trimmen verfügbar, da die Synchronität durch beidseitiges Trimmen nicht aufgehoben wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Erhalten der Synchronität beim Trimmen“ auf Seite 563.
- Sie können die Synchronsperrfunktion auf eine beliebige Anzahl von Spuren in beliebiger Kombination anwenden. Die Spuren erfordern keine übereinstimmenden Timecodes oder gemeinsames Originalmaterial und können sowohl mehrere Video- als auch Audiospuren enthalten.

- Die Synchronsperrfunktion wird immer auf eine ganze Spur angewendet. Das heißt, dass parallele Segmente anderer synchrongesperrter Spuren betroffen sind, wenn Sie Material an einer beliebigen Stelle der Sequenz hinzufügen, verschieben, trimmen oder entfernen.

Synchronisieren mit Tail-Leader

In Avid Xpress DV können Sie Tail-Leader in Audio- bzw. Videomaterial einfügen, um so in der Timeline eine visuelle Referenz zum Suchen und Beheben von Sync Breaks auf einer beliebigen Anzahl von Spuren zur Verfügung zu haben.



Tail Leader, auf mehrere Video- (vid) und Audiospuren (aud) ausgerichtet

Cutter verwenden dafür standardmäßige Head- und Tail-Leader. Sie können eigene Leader nach beliebigen Vorgaben erstellen (siehe „Erzeugen von Leader“ auf Seite 363).

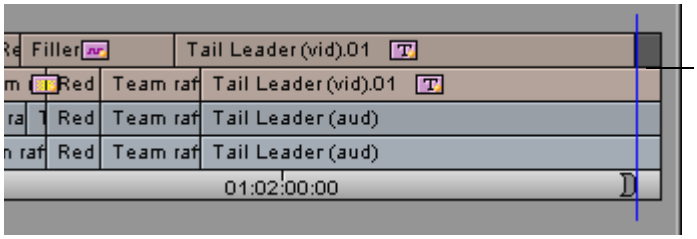
Wenn synchronisierte Spuren mit Tail-Leader versehen sind, können Sie nach einem komplizierten Schnitt an das Ende der Sequenz springen und prüfen, ob die Leader aneinander ausgerichtet sind. Sind sie es nicht, liegt ein Sync Break vor, den Sie wie im Folgenden beschrieben messen und beheben können.

So stellen Sie die Synchronität unter Verwendung von Tail-Leader wieder her:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf das schwarze Segment, das auf den asynchronen Leader folgt.
2. Wählen Sie die Spur aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Clip. Sie können den Break messen, indem Sie die IN-OUT-Laufzeit des markierten Segments ablesen.
3. Suchen Sie den Punkt, an dem der asynchrone Abschnitt beginnt.

4. Fügen Sie mit Hilfe der entsprechenden Schnittfunktionen Bilder hinzu bzw. entfernen Sie sie (siehe „Beheben von Sync Breaks“ auf Seite 679).

Sie können auch auf die Schaltfläche Extract/Splice-in klicken. Ziehen Sie das schwarze Segment am Ende des asynchronen Tail-Leader an die Position, an welcher der nicht synchrone Abschnitt beginnt. Dieses schwarze Segment, das beim Verlust der Synchronität erzeugt wurde, ist genauso lang wie der Sync Break.



Synchronisieren mit Locators

Sie können in der Timeline Locators einfügen, um Sync Breaks zwischen einer beliebigen Anzahl von Spuren zu finden und auszugleichen. Der Vorteil von Locators ist, dass sie an einer beliebigen Stelle der Sequenz gesetzt und mit Anmerkungen versehen werden können.

So kennzeichnen Sie Synchronpunkte mit Locators:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger an die Stelle, an der zwei oder mehr Spuren synchronisiert werden sollen.

2. Wählen Sie die oberste Videospur, und klicken Sie auf Add Locator.

   Das System fügt der obersten Spur im Composer-Monitor und in der Timeline einen roten Locator hinzu.

So fügen Sie eine Anmerkung hinzu (z.B. Music- oder Sound Effect-Sync), die im Composer-Monitor erscheint, wenn der Film auf dem Locator-Bild angehalten wird:

1. Doppelklicken Sie auf den Locator im Composer-Monitor.
2. Geben Sie den Text in das Textfeld Locator ein.

3. Klicken Sie auf OK.

So wiederholen Sie den Vorgang für weitere synchronisierte Spuren:

1. Deaktivieren Sie die Videospur, in der Sie den Locator platziert haben.
2. Aktivieren Sie die oberste Audiospur. Achten Sie darauf, dass der Positionszeiger an derselben Position bleibt, damit die Locators ausgerichtet werden können.

Avid Xpress DV zeigt nur für den Locator auf der obersten Spur Anmerkungen an.

So stellen Sie fest, ob die Synchronität nach der Bearbeitung fehlerhaft ist:

- Kehren Sie zu dem Segment zurück, das die Locators enthält. Sind die Locators nicht aneinander ausgerichtet, ist die Synchronität gestört.

So beheben Sie Sync Breaks:

1. Messen Sie den Sync Break, indem Sie den Positionszeiger auf den Locator links außen setzen und auf die Schaltfläche Mark IN klicken. Bewegen Sie den Zeiger dann auf die anderen Locators, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT.
2. Lesen Sie die IN-OUT-Laufzeit des markierten Abschnitts ab.

So stellen Sie die Synchronität wieder her:

1. Suchen Sie den Punkt, an dem der asynchrone Abschnitt beginnt.
2. Fügen Sie mit Hilfe der entsprechenden Schnittfunktionen Bilder hinzu bzw. entfernen Sie sie (siehe „Beheben von Sync Breaks“ auf Seite 679).

Verwenden von Add Edit beim Trimmen

Wenn Sie mit mehreren synchronen Audiospuren trimmen, können Sie mit der Schaltfläche Add Edit Schnitte in den schwarzen oder tonlosen Bereichen der synchronen Spuren erzeugen. Diese erscheinen zusammen mit der Spur, die Sie trimmen. Alle Spuren werden gleichzeitig getrimmt, damit die Synchronität erhalten bleibt.

So verwenden Sie die Schaltfläche Add Edit beim Trimmen:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Schnitt, den Sie trimmen möchten.

2. Wählen Sie nur die Spuren aus, die synchron sind, und klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf Add Edit.

   Das System fügt einen Übergang an der Stelle des Positionszeigers in die Timeline ein.

3. Markieren Sie den Übergang, und trimmen Sie. (Vergewissern Sie sich, dass alle synchronen Spuren ausgewählt sind.)

   Beim Trimmen werden auch Bilder zu den zusätzlichen Spuren hinzugefügt bzw. daraus entfernt.

4. Nach Abschluss des Trimmvorgangs können Sie die Add Edit-Schnitte aus den synchronisierten Spuren entfernen, indem Sie auf jeden Add Edit-Übergang klicken und die Löschtaste drücken.

Kapitel 18

Ausgabeoptionen

Das Avid Xpress DV-System stellt Tools zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie einzelne Spuren oder ganze Sequenzen in verschiedenen Video- und Audiobandformaten ausgeben können. Darüber hinaus können Sie eine Edit Decision List (EDL) erzeugen, die von Cuttern in einem Videotape-Paket zum Vorbereiten eines Masterbands verwendet werden kann. Auf Wunsch können Sie auch MAZ-Simulation (nur Windows) zur direkten Wiedergabe von Sequenzen einsetzen, wenn Sie einen Schnitt-Controller eines analogen Schnittplatzes benutzen. Diese Optionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- Vorbereiten der Ausgabe
- Vorbereiten der Audioausgabe
- Das Digital Cut-Tool
- EDL Manager
- PowerPack
- MAZ-Simulation (nur Windows)

Vorbereiten der Ausgabe

Die Vorbereitung der Videoausgabe umfasst folgende Vorgänge:

- Rendern aller Nicht-Echtzeit-Effekte. Siehe „Rendern von Effekten“ im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* oder die Hilfe.
- Wählen der Audioausgänge. „Auswählen der Audioausgabe“ auf Seite 689.
- Kalibrieren und Einstellen der Audioausgabepegel. Siehe „Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 688.
- Entscheiden, ob Stereo- oder Mono-Audio erzeugt werden soll. Siehe „Anpassen einzelner Audiospuren“ auf Seite 587.
- Abmischen mehrerer Audiospuren, falls erforderlich. Auf Systemen, die mit einer Zwei-Kanal-Audiokarte ausgerüstet sind, können Sie maximal zwei Kanäle erzeugen. Siehe „Mixdown von Audiospuren“ auf Seite 668.
- Konvertieren gemischter Audio-Sample-Raten Siehe „Audio-Sample-Raten“ auf Seite 689.
- Vorbereiten der Aufzeichnungsbänder. Siehe „Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern“ auf Seite 693.

Vorbereiten der Audioausgabe

Mit dem Audio-Tool können Sie globale Ausgabepegel einstellen. Informationen über weitere Verfahren zum Mischen von Audio finden Sie unter „Audio Mix-Tool“ auf Seite 585. Wenn Sie den Audioausgang wählen, können Sie auch die Ausgangsverbindungen für das Audio bestimmen.

Auswählen der Audioausgabe

So wählen Sie den Audioausgang aus:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.

2. Wählen Sie abhängig vom Fabrikat der im System installierten Karte im Popup-Menü Audio Target die Option OHCI bzw. 1394, um das Audiomaterial direkt an eine digitale Kamera, einen digitalen Videorecorder oder über einen Transcoder an einen analogen Videorecorder auszugeben.

Audio-Sample-Raten

Wenn Sie eine digitale Ausspielung vornehmen, müssen Sie das Audiomaterial auf eine einzige Sample-Rate konvertieren. Verfügt die Sequenz bzw. der Masterclip über unterschiedliche Audio-Sample-Raten (z.B. ein Clip 32 kHz, die anderen 44,1 kHz), müssen Sie das Material entsprechend konvertieren. Informationen zum Konvertieren der Audio-Sample-Rate finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 670.

Einstellen des Kalibrierungstons

Das Audio-Tool bietet einen internen Kalibrierungston, den Sie einstellen und als Referenzsignal für digitale Ausspielungen verwenden können. Das aufgezeichnete Referenzsignal können Sie zum Kalibrieren des Audioanteils der digitalen Ausspielung an einem anderen Standort verwenden.

Die Standardtonwiedergabe liegt bei -20 dB (Digitalskala) mit einem 1000 Hz-Signal. Es kann sein, dass Sie das Signal anpassen müssen. Ein viel benutzter Referenzsignalstandard für Audio verlangt beispielsweise die aufeinander folgende Aufzeichnung 30-Sekunden-Segmente von 100 Hz-, 1 kHz- und 10 kHz-Tönen.

So ändern Sie die Parameter für den Kalibrierungston:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Audio-Tool wird geöffnet. Siehe „Audio-Tool“ auf Seite 241.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Peak Hold (PH) Menu.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Peak Hold den Befehl Set Calibration Tone.

   Das Dialogfeld Set Calibration Tone wird geöffnet.

4. Geben Sie die neuen Werte für den Pegel und die Frequenz des Tons ein, und klicken Sie auf OK.

So geben Sie den Ton wieder:

- Wählen Sie im Popup-Menü Peak Hold den Befehl Play Calibration Tone.

So überprüfen Sie die Lautstärkeeinstellung des Tons in den Anzeigen:

- Vergewissern Sie sich, dass die Schalter In/Out (I/O) auf O für Output (Ausgabe) gestellt sind.

Kalibrieren globaler Ausgangspegel

Sie können die Pegelanzeigen und einen Master-Dämpfer (Ausgabe-Schieberegler) im Audio-Tool verwenden, um globale Einstellungen für die Ausgabe über das System vorzunehmen. Diese Einstellungen beeinflussen die Pegel aller Ausgabespuren sowohl an die Lautsprecher als auch an Recorder.

Normalerweise wird für diesen Ausgangspegel die werkseitige Voreinstellung von 0 dB beibehalten. Passen Sie den Pegel nur an, wenn Sie die Gesamtlautstärke basierend auf dem Headroom-Parameter des Aufzeichnungsformats erhöhen bzw. senken müssen oder das Zuspielmaterial durchgehend über- oder untermoduliert ist.

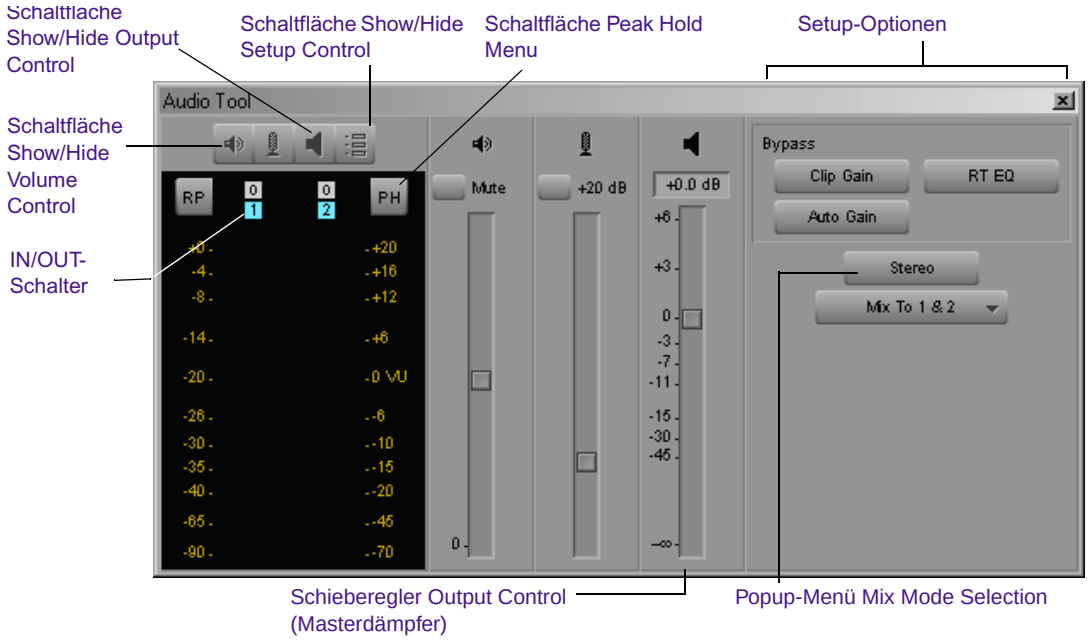
Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte

Die Lautstärkeskalen auf den Pegelreglern Output im Audio-Tool sind standardmäßig für handelsübliche Videorecorder und Bandmaschinen ausgelegt.

So stellen Sie die Ausgabeparameter ein:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Audio-Tool wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Show/Hide Output Control (das Lautsprechersymbol), um den Master-Dämpfer (Schieberegler) aufzurufen.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Show/Hide Setup Control, um das Fenster Setup Options zu öffnen.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Mix Mode Selection die gewünschte Option:
   - Wählen Sie Stereo, um die derzeit überwachten Audiospuren zu einem Stereo-Paar zusammenzumischen.
   - Wählen Sie Mono, um alle Spuren zu zentrieren.
   - Wählen Sie Direct Out, wenn das System an eine digitale Kamera angeschlossen ist. Wenn Sie das Material mit Avid Xpress DV bei 48 kHz an eine Kamera ausgeben, sind maximal zwei Kanäle möglich. Wenn Sie das Material bei 32 kHz an eine Kamera ausgeben, sind maximal vier Kanäle möglich.
5. Mit den Optionen Clip Gain, RT EQ oder Auto Gain im Bereich Bypass können Sie die benutzerdefinierten Einstellungen für Lautstärke, Echtzeit-EQ oder Automation Gain-Effekte deaktivieren, die Sie mit den anderen Audio-Tools angewendet haben.
6. Klicken Sie auf die In/Out-Schalter über den Pegelanzeigen, um O für Ausgabe (Output) auszuwählen.
7. Spielen Sie eine der folgenden Audioreferenzquellen ab:
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Peak Hold, und wählen Sie im Popup-Menü den Befehl Play Calibration Tone.
   - Spielen Sie eine repräsentative Sequenz oder einen Clip mit Audio ab.
8. Achten Sie auf die Pegel in den Anzeigen, und stellen Sie den gewünschten Pegel mit dem Master-Dämpfer ein.

Pegel für individuelle Spuren können Sie nur im Audio Mix-Tool einstellen.

9. Schließen Sie das Fenster Audio-Tool.

Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern

Es gibt die zwei folgenden grundlegenden Verfahren für die Aufzeichnung auf Band:

- bildgenaue Aufzeichnung mit Hilfe des Digital Cut-Tool
- manuelles Aufzeichnen mit den Bedienelementen des Recorders

Die Verfahren erfordern eine unterschiedliche Behandlung der Bänder.

Bildgenaues Aufzeichnen

Beim bildgenauen Aufzeichnen müssen Sie das Digital Cut-Tool verwenden, um die Sequenz auf einem Prestripe-Band (einem Band mit bereits aufgezeichneter Steuerspur und Timecode) oder einem teilweise gestripten Band aufzuzeichnen.

Bevor Sie eine bildgenaue digitale Ausspielung aufzeichnen können, müssen Sie die Bänder im Insert- bzw. Assemble-Schnitt-Verfahren vorbereiten. Siehe „Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt“ auf Seite 694.

So zeichnen Sie mit Insert-Schnitt auf:

- Erstellen Sie ein Prestripe-Band (Schwarzfilm mit Timecode auf der gesamten Länge).

So zeichnen Sie mit Assemble-Schnitt auf:

- Erstellen Sie ein teilweise gestriptes Band (Schwarzfilm mit Timecode auf der erforderlichen Bandlänge sowie die erforderliche Preroll vor dem IN-Punkt plus mindestens 10 Sekunden).

Manuelles Aufzeichnen

Beim manuellen Aufzeichnen (manchmal auch als Crash Recording bezeichnet) wird die Bandmaschinensteuerung in Avid Xpress DV umgangen und der Recorder manuell bedient. Da die Zeitgebung der Wiedergabe manuell geschieht, ist die Aufzeichnung nicht bildgenau. Sie brauchen jedoch vorher keinen Timecode aufzeichnen. Sie können auch auf nicht von Avid gesteuerten Recordern aufzeichnen, z.B. auf handelsüblichen VHS- oder Hi8™-Geräten.

Auf einem DV-Gerät oder einer Kamera können Sie nicht manuell aufzeichnen. Verwenden Sie das Digital Cut-Tool mit lokaler Steuerung. Weitere Informationen finden Sie unter „Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Local-Modus)“ auf Seite 702.

So führen Sie eine manuelle Aufzeichnung durch:

1. Ist der Recorder mit einem Schalter für die serielle Steuerung ausgestattet, stellen Sie diesen auf Local.
2. Starten Sie die Aufzeichnung über die entsprechenden Tasten am Recorder.
3. Spielen Sie die Sequenz ab.

Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt

Die Standardeinstellung für das Digital Cut-Tool ist Insert. Sie können auch die Assemble Edit-Einstellungen von Avid Xpress DV zusammen mit den entsprechenden Funktionen Ihres Recorders benutzen, um rasch bildgenaue digitale Ausspielungen aufzuzeichnen, ohne vorher Bänder komplett vorkodieren zu müssen.

Damit beim Aufzeichnen der digitalen Ausspielung nicht versehentlich der Timecode der Prestripe-Bänder gelöscht wird, aktivieren Sie die Funktion Assemble Edit nur, wenn Sie damit arbeiten möchten, und deaktivieren Sie sie, wenn Sie mit Insert-Schnitt arbeiten.

So aktivieren Sie die Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Preferences.

   Das Dialogfeld Deck Preferences wird angezeigt.

3. Aktivieren Sie Allow assemble edit for digital cut.

4. Klicken Sie auf OK.

5. Vergewissern Sie sich, dass der Recorder wie folgt eingestellt ist:

   - Der Schalter run/rec run muss auf rec run stehen.
   - Der Schalter Ext/Int Sync (extern/intern) muss auf „intern“ stehen.
   - Der Schalter für den internen Timecode muss auf Regen (Regenerieren) oder Slave Lock stehen, jedoch nicht auf Preset.
   - Nachdem 15 bis 30 Sekunden Timecode aufgezeichnet sind, stellen Sie den Schalter Local/Remote auf Remote, um die Bandmaschinensteuerung in Avid Xpress DV zu aktivieren.

6. Legen Sie dann im Digital Cut-Tool die Optionen zur Aufzeichnung fest (siehe „Das Digital Cut-Tool“ auf Seite 695).

Das Digital Cut-Tool

Das Digital Cut-Tool enthält Steuerelemente zum Aufzeichnen von Sequenzen auf Band. Es verfügt über folgende Betriebsmodi:

- Im Remote-Modus können Sie die Recorder mit der Bandmaschinensteuerung im Digital Cut-Tool steuern. Dieser Modus ermöglicht eine bildgenaue Steuerung beim Aufzeichnen von Sequenzen auf Band. Siehe „Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Remote-Modus)“ auf Seite 699.
- Im Local-Modus können Sie den Recorder manuell mit seinen eigenen Bedienelementen steuern. Dieser Modus bietet sich an, wenn Sie Bandmaschinen verwenden, die nicht von Avid gesteuert werden, wie zum Beispiel handelsübliche VHS- oder Hi8-Geräte. Außerdem

können Sie in diesem Modus eine Vorschau der digitalen Ausspielung anzeigen, bevor Sie sie aufzeichnen. Siehe „Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Local-Modus)“ auf Seite 702.

Sie können eine digitale Ausspielung mit Countdown manuell aufzeichnen. Die Aufzeichnung ist dann allerdings nicht bildgenau. Weitere Informationen finden Sie unter „Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern“ auf Seite 693.

Mit dem Digital Cut-Tool können Sie folgende Vorgänge ausführen:

- Wählen der Video- und Audiospuren der aufzuzeichnenden Sequenz (verwenden Sie dazu das Popup-Menü Sequence Tracks und das Spurenauswahl-Bedienfeld)
- Wählen der auf Band aufzuzeichnenden Spuren (verwenden Sie die Schaltfläche Enable Video Track - nur im Remote-Modus)
- Konvertieren gemischter Audio-Sample-Raten
- Aufzeichnen einer ganzen Sequenz
- Hinzufügen von Schwarzfilm am Ende einer digitalen Ausspielung

Das Digital Cut-Tool enthält mehrere Optionen zur Aufzeichnung einer Sequenz. Folgende Berechnungen sind u.a. möglich:

- mit Assemble- oder Insert-Schnitten aufzeichnen
- einen markierten Ausschnitt der Sequenz oder ausgewählte Spuren aufzeichnen
- unter Verwendung verschiedener Timecode-Parameter aufzeichnen

Außerdem können Sie eine Vorschau der digitalen Ausspielung anzeigen, bevor Sie sie aufzeichnen.

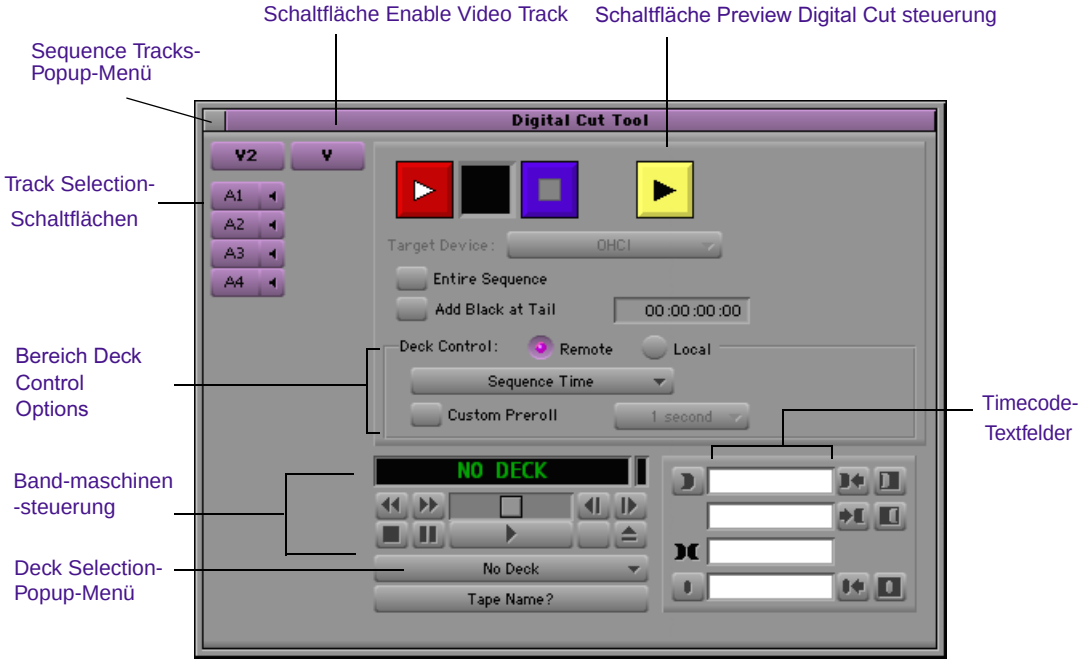
Das Digital Cut-Tool enthält eigene Funktionen zur Bandmaschinensteuerung für:

- das Anfahren einer Bandmaschine über das Digital Cut-Tool (nur Remote-Modus)
- das Anfahren des Bands und Setzen einer IN-Marke

Diese Funktion steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie im Popup-Menü im Bereich Deck Control die Option Mark In Time wählen (nur Remote-Modus).

Der Bereich Deck Control des Digital Cut-Tool enthält keine Funktion zum Setzen von OUT-Marken, da diese sich nicht auf digitale Ausspielungen auswirken. Die Textfelder Mark OUT und Duration sind außerdem schreibgeschützt. Sie können hier also keine Änderungen vornehmen.

Je nach Systemkonfiguration müssen Sie ggf. zum Anzeigen einer digitalen Ausspielung die Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool verwenden.



Auswählen einer Bandmaschine im Digital Cut-Tool

Das Popup-Menü Deck Selection im Digital Cut-Tool enthält eine Liste aller Bandmaschinen, die beim Aufrufen des Tools an das System angeschlossen, eingeschaltet und initialisiert waren.

Das Popup-Menü Deck Selection enthält außerdem diese drei Befehle:

- Mit **Adjust Deck** öffnen Sie das Dialogfeld Deck Settings. Änderungen, die Sie hier vornehmen, gelten für die ausgewählte Bandmaschine. Informationen zu den Bandmaschineneinstellungen finden Sie unter „Optionen für Bandmaschineneinstellungen“ auf Seite 208.
- **Auto-configure** ermöglicht die automatische Konfiguration der ausgewählten Bandmaschine mit den standardmäßigen Maschineneinstellungen.
- **Check Decks** dient dazu, die Steuerung der Bandmaschine wieder zu aktivieren, falls diese abgeschaltet oder die Verbindung unterbrochen war, während Sie das Digital Cut-Tool gestartet haben.

Wenn im Popup-Menü No Deck angezeigt wird, müssen Sie im Dialogfeld Deck Configuration eine Bandmaschine konfigurieren. Siehe „Konfigurieren von Bandmaschinen“ auf Seite 202.

Wird der Name einer Bandmaschine im Popup-Menü in Kursivschrift angezeigt, ist das Gerät nicht eingeschaltet oder nicht angeschlossen. Wählen Sie im Popup-Menü den Befehl Check Decks, um die Bandmaschinensteuerung wieder zu aktivieren.

So aktivieren Sie eine Bandmaschine für eine digitale Ausspielung:

- Wählen Sie im Popup-Menü Deck Selection die Bandmaschine aus.

Anzeigen der Vorschau einer digitalen Ausspielung

Sie können eine Vorschau der digitalen Ausspielung im Remote- oder Local-Modus anzeigen, bevor Sie die eigentliche Ausspielung ausführen.

So zeigen Sie eine Vorschau einer digitalen Ausspielung an:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.

2. Aktivieren Sie im Bereich Deck Control Options die Option Remote oder Local.

3. Wählen Sie die gewünschten Optionen für die digitale Ausspielung. Siehe „Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Remote-Modus)“ auf Seite 699.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Sequence Tracks die Audiospuren und die oberste Videospur, die in der Vorschau der digitalen Ausspielung angezeigt werden sollen. Die Anzeige der Spuren im Digital Cut-Tool hängt von den Spuren ab, aus denen die Sequenz besteht.

5. Klicken Sie auf die gelbe Schaltfläche Preview Digital Cut.

   Das Tool simuliert einen Insert-Schnitt und zeigt Ihnen, wie das Band vor, während und nach der Ausspielung angezeigt wird. Dabei bleibt das Masterband unverändert. Anschließend können Sie ggf. die digitale Ausspielung verändern, bevor sie an das Masterband weitergeleitet wird.

Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Remote-Modus)

So zeichnen Sie eine digitale Ausspielung auf Band auf:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor. Ist keine Sequenz geladen, können Sie auf die Optionen für die digitale Ausspielung nicht zugreifen.

2. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.

3. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie je nach Voraussetzung die Option Entire Sequence:

   - Aktivieren Sie Entire Sequence, wenn das System die gesamte Sequenz ohne Rücksicht auf eventuelle IN- und OUT-Marken abspielen soll.

   - Deaktivieren Sie Entire Sequence, wenn Sie IN- und/oder OUT-Marken zur Aufzeichnung eines Ausschnitts der Sequenz gesetzt haben.

4. (Optional) Aktivieren Sie die Option Add Black at Tail, und geben Sie einen Timecode ein, um am Ende der digitalen Ausspielung Schwarzfilm hinzuzufügen.
5. Aktivieren Sie im Bereich Deck Control Options die Option Remote.
6. Wählen Sie im Bereich Deck Control Options im Popup-Menü eine Option, um festzulegen, wo mit der Digitalisierung auf Band begonnen werden soll:

   - Wählen Sie Sequence Time, um mit der Aufzeichnung bei dem Timecode des Bands zu beginnen, der dem Start-Timecode der Sequenz entspricht. Wenn Sie mehrere Sequenzen nacheinander auf Band aufzeichnen wollen, muss bei dieser Option der Start-Timecode für jede Sequenz mit den entsprechenden IN-Marken auf dem Band übereinstimmen.

   - Wählen Sie Record Deck Time, wenn der Timecode der Sequenz ignoriert werden und die Aufzeichnung an der Stelle beginnen soll, an der sich das Band gerade befindet.

   - Wählen Sie Mark In Time, damit der Sequenz-Timecode ignoriert wird. Erstellen Sie eine IN-Marke auf dem Band, indem Sie mit der Maschinensteuerung die entsprechenden Markierungen setzen.

7. Wählen Sie im Popup-Menü die Option Insert Edit oder Assemble Edit.

Dieses Menü ist nur verfügbar, wenn Sie im Dialogfeld Deck Preferences die Option Allow assemble edit for digital cut aktiviert haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt“ auf Seite 694.

8. (Optional) Aktivieren Sie die Option Custom Preroll, und bestimmen Sie mit Hilfe des Popup-Menüs, wie lange (in Sekunden) das Band vor dem Beginn der digitalen Ausspielung laufen soll. Diese Option setzt die Preroll-Einstellung im Dialogfeld Deck Settings außer Kraft.
9. Wählen Sie die Audio- und Videospuren, die in die Vorschau der digitalen Ausspielung aufgenommen werden sollen. Die Anzeige der Spuren im Digital Cut-Tool hängt von den Spuren ab, aus denen die Sequenz besteht.

Falls die Sequenz Audioclips mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, gleichen Sie die Sample-Raten im Dialogfeld Change Sample Rate an. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 670.

10. Legen Sie mit Hilfe der Schaltfläche Enable Video Track fest, welche Video- und Audiospuren aufgezeichnet werden sollen.
11. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Digital Cut.

    Das System spult das Band des Recorders an die entsprechende Stelle, spielt die digitale Ausspielung ab und zeichnet sie auf. Die Wiedergabe erfolgt im Composer- und im Videomonitor (falls vorhanden).

Zum Beenden der Aufzeichnung zu einem beliebigem Zeitpunkt haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie die Leertaste.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Halt Digital Cut.

Nach der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt wird abhängig vom Recordermodell in der Regel nach dem OUT-Punkt eine oder mehrere Sekunden lang ein Standbild eingefügt. So entsteht bis zur nächsten IN-Marke eine Überlappung mehrerer Bilder, bevor die Kontrollspur und der Timecode auslaufen.

Wenn die Bildqualität der digitalen Ausspielung schlecht ist (insbesondere wahrnehmbar als Rauschen bei Schwarzfilm), deaktivieren Sie im Dialogfeld Deck Preferences die Option Poll deck during digital cut und zeichnen die digitale Ausspielung erneut auf. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Timecode-Anzeige in der Bandmaschinensteuerung nicht aktualisiert, solange die digitale Ausspielung läuft.

Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band (Local-Modus)

Im Local-Modus können Sie die Bandmaschine manuell mit ihren eigenen Bedienelementen steuern. Dieser Modus bietet sich an, wenn Sie Bandmaschinen verwenden, die nicht von Avid gesteuert werden, wie zum Beispiel handelsübliche VHS- oder Hi8-Geräte.

So zeichnen Sie eine digitale Ausspielung auf Band auf:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor. Ist keine Sequenz geladen, können Sie auf die Optionen für die digitale Ausspielung nicht zugreifen.
2. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.
3. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie je nach Voraussetzung die Option Entire Sequence:

   - Aktivieren Sie Entire Sequence, wenn das System die gesamte Sequenz ohne Rücksicht auf eventuelle IN- und OUT-Marken abspielen soll.

   - Deaktivieren Sie Entire Sequence, wenn Sie IN- und/oder OUT-Marken zur Aufzeichnung eines Ausschnitts der Sequenz gesetzt haben.
4. (Optional) Aktivieren Sie die Option Add Black at Tail, und geben Sie einen Timecode ein, um am Ende der digitalen Ausspielung Schwarzfilm hinzuzufügen.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Deck Selection eine Bandmaschine. Siehe „Auswählen einer Bandmaschine im Digital Cut-Tool“ auf Seite 698.
6. Aktivieren Sie im Bereich Deck Control die Option Local.
7. Wählen Sie die Audio- und Videospuren, die in die Vorschau der digitalen Ausspielung aufgenommen werden sollen. Die Anzeige der Spuren im Digital Cut-Tool hängt von den Spuren ab, aus denen die Sequenz besteht.

Achten Sie darauf, eine Bandmaschine und einen Black Burst-Generator anzuschließen, die für das von Ihnen gewählte Ausgabeformat (NTSC oder PAL) geeignet sind.

8. Drücken Sie die Aufnahmetaste der Bandmaschine.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Digital Cut.

   Das System spult das Band des Recorders an die entsprechende Stelle, spielt die digitale Ausspielung ab und zeichnet sie auf. Die Wiedergabe erfolgt im Composer- und im Videomonitor (falls vorhanden).

Je nach der Konfiguration Ihres Systems benötigen Sie möglicherweise die Maschinensteuerung im Digitalisierungs-Tool, um eine digitale Ausspielung anzuzeigen.

Zum Beenden der Aufzeichnung zu einem beliebigem Zeitpunkt haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie die Leertaste.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Halt Digital Cut.

Wenn die Bildqualität der digitalen Ausspielung schlecht ist (insbesondere wahrnehmbar als Rauschen bei Schwarzfilm), deaktivieren Sie im Dialogfeld Deck Preferences die Option Poll deck during digital cut und zeichnen die digitale Ausspielung erneut auf. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Timecode-Anzeige in der Bandmaschinensteuerung nicht aktualisiert, solange die digitale Ausspielung läuft.

Verzögerung der digitalen Ausspielung

Verzögerung der digitalen Ausspielung wirkt sich auf Genauigkeit der DV-Daten aus, die an das DV-Gerät gesendet werden. Durch Erhöhen der Verzögerung der digitalen Ausspielung verzögert sich der Sequenz-Stream während der Übertragung an das DV-Gerät zu Beginn der digitalen Ausspielung. Währen das System diese Verzögerung abwartet, erfolgt eine ständige Übertragung des ersten Bilds der Sequenz an das DV-Gerät.

Diese Einstellung umfasst mehrere Komponenten.

- Der empfohlene Wert entspricht der Verzögerung, die in der Geräte-Template für das Online-DV-Gerät angegeben ist. Wenn aus einem beliebigem Grund kein DV-Gerät online ist, wird der empfohlene Wert auf die Verzögerung festgelegt, die in der Geräte-Template für das Offline-DV-Gerät angegeben ist. Wenn in den Dialogfeldern Deck Configuration und Deck Settings kein DV-Gerät konfiguriert ist, wird dieser Wert auf 0 festgelegt.
- Wenn Sie die empfohlene Verzögerung der digitalen Ausspielung außer Kraft setzen möchten, aktivieren Sie die Option Override Recommended Digital Cut Delay und geben in das Textfeld Digital Cut Delay (frames) einen Verzögerungswert ein. Wenn eine digitale Ausspielung erfolgt, basiert der für die Ausspielung gewählte Verzögerungswert darauf, ob die Option Override Recommended Digital Cut Delay aktiviert ist. Ist die Option deaktiviert, wird der empfohlene Wert verwendet.

Vor dem Festlegen dieser Verzögerung sollten Sie mehrere digitale Ausspielungen durchführen, um die Bildgenauigkeit des Aufzeichnungsgeräts zu bestimmen. Beginnen Sie mit einer Verzögerung von 0 Bildern. Wenn die Bildgenauigkeit der digitalen Ausspielung des Geräts nicht konsistent ist, sind auch die Ergebnisse der Verwendung der Verzögerung nicht konsistent. Wenn in der Sequenz am Anfang der digitalen Ausspielung auf das Band Bilder fehlen, stellen Sie die Verzögerung auf einen höheren Wert ein. Tritt eine Wiederholung des ersten Bilds der Sequenz auf, reduzieren Sie die Verzögerung. Das Anfangsbild der Sequenz sollte sich entsprechend der gewählten Verzögerung ändern.

Angenommen, die Verzögerung der digitalen Ausspielung an das DV-Gerät ist auf 0 Bilder eingestellt. Die digitale Ausspielung soll mit dem ersten Bild der aufgezeichneten Sequenz an der auf dem Band angegebenen IN-Marke beginnen. Bei diesem Beispiel ist die IN-Marke auf Bild Nr. 6 eingestellt. An dieser Stelle würde also die Aufzeichnung auf dem Band beginnen. Doch auf Grund des Verhaltens des eingesetzten DV-Geräts erfolgt die digitale Ausspielung nicht wie erwartet. Das erste Bild der auf dem Band aufgezeichneten Sequenz ist tatsächlich das vierte Bild. Siehe Abb. 6.

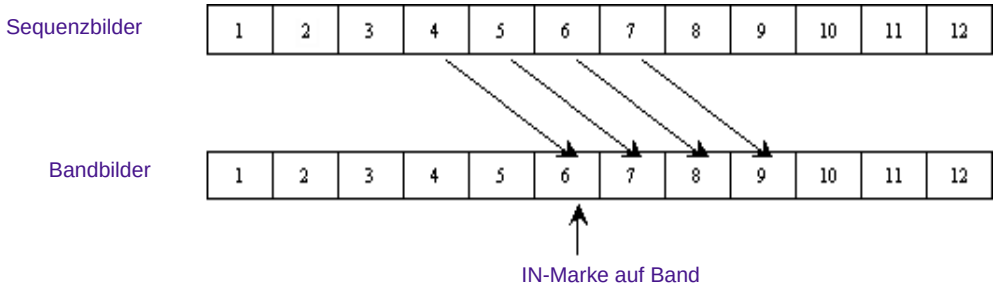


Abb. 6 Digitale Ausspielung ohne Verzögerung

Um dies zu korrigieren, muss die Verzögerung der digitalen Ausspielung an das DV-Gerät höher gesetzt werden, damit Avid Xpress DV das Übertragen der Sequenz an das Gerät verzögert.
Wenn die Verzögerung der digitalen Ausspielung an das DV-Gerät auf drei Bilder eingestellt wird, sollte die Aufzeichnung auf dem Band mit dem richtigen Bild aus der Sequenz beginnen. Siehe Abb. 7.

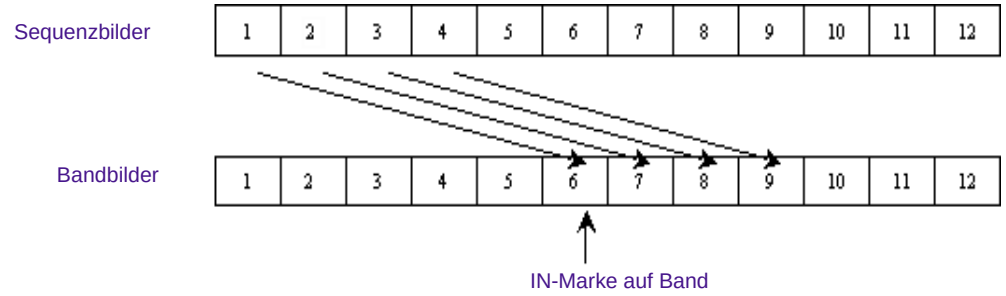
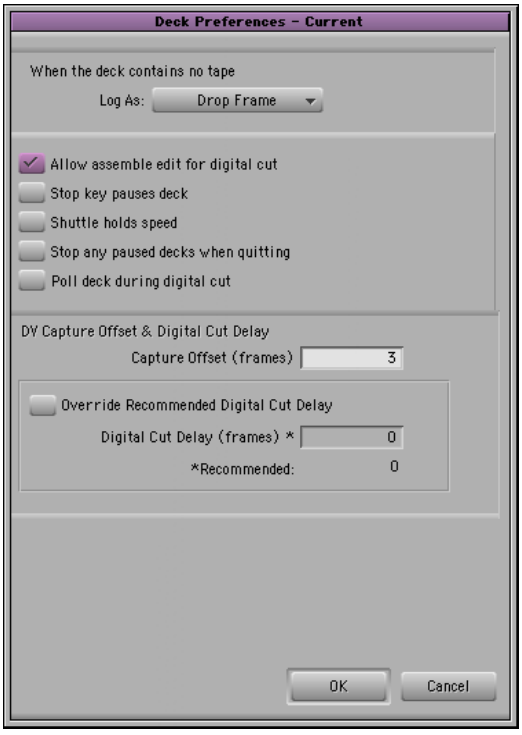


Abb. 7 Digitale Ausspielung mit Verzögerung

So verzögern Sie die Sequenz für eine digitale Ausspielung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Doppelklicken Sie auf Deck Preferences.

   Das Dialogfeld Deck Preferences wird angezeigt.



3. Aktivieren Sie Override Recommended Digital Cut Delay.
4. Bestimmen Sie die ungefähre Verzögerung, und geben Sie diese in das Textfeld Digital Cut Delay (frames) ein.
5. Klicken Sie auf OK.
6. Führen Sie eine digitale Ausspielung durch. Siehe „Das Digital Cut-Tool“ auf Seite 695.
7. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die gewünschte Verzögerung erreicht ist.

EDL Manager

EDL Manager ist eine eigenständige Anwendung mit leistungsfähigen Funktionsmerkmalen und Sortierfunktionen zum Vorbereiten einer EDL (Edit Decision List).

Weitere Informationen zu den speziellen Funktionen von EDL Manager finden Sie im *Benutzerhandbuch zu Avid EDL Manager* oder in der entsprechenden Online-Hilfe.

PowerPack

Mit PowerPack auf einem Avid Xpress DV-System, der eigenständigen Anwendung FilmScribe™ und der Option Matchback können Sie eine Filmschnittliste aus einem Videoprojekt erzeugen, dessen Bildrate 30 oder 25 Bilder pro Sekunde beträgt und das Film als Originalmaterial verwendet. Die Video-Film-Konvertierung ist u.a. bei folgenden Matchback-Vorgängen sinnvoll:

- Erstellen eines Video-Masterbands für das Projekt zusammen mit dem endgültigen Filmschnitt
- Erstellen von Pull-Listen zum erneuten Übertragen ausgewählter Sequenzen mit hoher Qualität vor dem Schneiden

Darüber hinaus stehen mit PowerPack die folgenden Funktionen zur Verfügung:

Funktion	Siehe
Dupe Detection in der Timeline	„Anpassen der Timeline-Ansichten“ auf Seite 508
Skriptintegration	Kapitel 11
Ink-Nummern und AUX-Ink-Nummern	„Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 711
Zusätzliche Timecode-Informationen	Siehe „Optionen für Tracking-Formate“ auf Seite 440.
Überblendungen wie auf Film	Das *Avid Xpress DV Handbuch Effekte* oder die Hilfe

Weitere Informationen zur Anwendung FilmScribe finden Sie im Benutzerhandbuch zu Avid FilmScribe *oder in der Hilfe zu dieser Anwendung.*

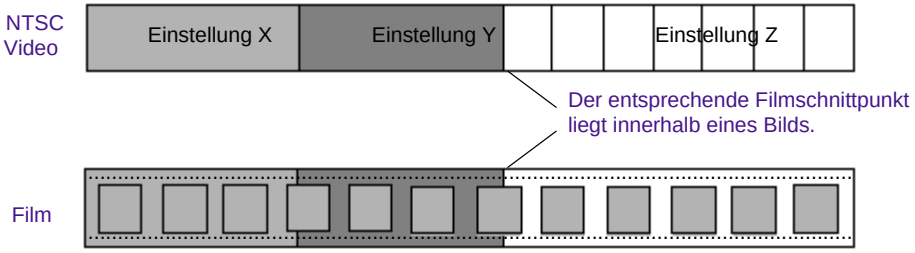
PowerPack ist auf Ihrem System nicht unbedingt installiert. Sie können es bei Ihrem Avid-Fachhändler beziehen.

Funktionsweise von Matchback

Beim Matchback wird unter Verwendung von Videoschnittinformationen zu Ihrer Sequenz eine Konvertierung durchgeführt, um eine passende 24-B/s-Schnittliste zu erstellen.

Wegen der unterschiedlichen Bildraten bei Video und Film (30 B/s oder 25 B/s bei Video, 24 B/s bei Film) können Videoschnittpunkte mitten in Filmbilder fallen. In diesem Fall muss in der Schnittliste für den betreffenden Schnitt ein Bild hinzugefügt oder entfernt werden.

So entspricht beispielsweise bei einem Verhältnis von 24 Filmbildern zu 30 Videobildern ein 7 Bilder umfassender Videoschnitt ungefähr 5,6 Filmbildern. Da Filmschnitte jedoch nur ganze Bilder enthalten können, muss der Schnitt auf 5 oder 6 Bilder gerundet werden.



Beim Matchback werden diese Anpassungen wie folgt vorgenommen:

- Ist die Gesamtlänge der Videosequenz am Ende des jeweiligen Schnitts um ein Bild länger als der Film, nimmt das System ein Bild aus dem letzten Videoschnitt heraus. Ist das Video um ein Bild zu kurz, wird dem letzten Videoschnitt ein Bild hinzugefügt.
- An den Stellen, an denen zur Korrektur ein Bild hinzugefügt oder weggelassen wurde, nimmt das System Angaben dazu in die Schnittliste auf. Es wird festgehalten, ob das Ende eines Clips um ein Bild verlängert oder verkürzt wurde. Der Schnittassistent oder Negativ-Cutter kann dann mit Hilfe dieser Informationen den Schnitt überprüfen.
- Jede Spur in der Sequenz muss einzeln korrigiert werden, da sich die Anfangs- und Endpunkte der einzelnen Spuren bei Split-Schnitten unterscheiden. Bild und Ton können daher bei Videoschnitten mit Matchback um ein Bild gegeneinander verschoben (asynchron) sein.

Einschränkungen beim Matchback

Beim Matchback gelten die folgenden Einschränkungen:

- Die Matchback-Funktion verwendet Fußnummern zum Finishing des Negativs. Die Bins für das Projekt müssen also Fußnummerninformationen enthalten.
- Sie können bei Matchback-Projekten Schnittlisten erstellen, jedoch keine Listen ändern.
- Die Matchback-Daten gelten nur für die Bilder. Zum Finishing der Audio-Zuspielbänder müssen Sie eine eigene Liste (z.B. eine EDL) erstellen.
- Stellen Sie sicher, dass Sie vor dem Erstellen einer Schnittliste unerwünschte Match Frames (Schnittpunkte) aus Ihrer Sequenz entfernen. Ansonsten werden diese Schnitte in die Berechnung Ihrer Matchback Frames einbezogen.

Einrichten eines Matchback-Projekts

So verwenden Sie Matchback:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select Project auf New Project.

   Das Dialogfeld New Project wird geöffnet.

2. Aktivieren Sie die Option Matchback.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Format entweder NTSC oder PAL.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Film Type ein Filmformat.
5. Klicken Sie auf OK.

   Das System erstellt die neuen Projektdateien und einen Projektordner und kehrt zum Dialogfeld Select Project zurück. Der Projektname ist in der Liste Projects markiert.

6. Wählen Sie die gewünschten Filmeinstellungen. Siehe „Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 711.

Auswählen von Filmeinstellungen

So wählen Sie Filmeinstellungen aus:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Film.

   Das Dialogfeld Film Setting wird geöffnet.

3. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe Tabelle 40).

Tabelle 40 Optionen im Dialogfeld Film Settings

Option	Beschreibung
Ink Number Format	Wählen Sie aus diesen industrieüblichen Formaten für Ink-Nummern ein Format, das zu den Standards Ihres Labors und zu Ihrem Filmformat passt.
Ink Number displayed as	Wählen Sie das Format für die Anzeige der Ink-Nummern in Bins und Schnittlisten.
Auxiliary Ink Format	Wählen Sie das Format für die AUX-Ink-Nummer (dies ist beim Suchen nach zusätzlichen Informationen für verschiedene Filmformate von Nutzen). Die Auswahlmöglichkeiten entsprechen denen für Ink Number Format.
Auxiliary Ink displayed as	Wählen Sie das Anzeigeformat für die AUX-Ink-Nummern. Die Auswahlmöglichkeiten entsprechen denen unter Ink Number displayed as.

4. Klicken Sie auf OK.

MAZ-Simulation (nur Windows)

Mit dieser Funktion können Sie Sequenzen steuern, die von einem Schnitt-Controller zur Wiedergabe mit anderem Zuspielmaterial in der Schnittphase in den Composer-Monitor geladen wurden. Wenn Sie die MAZ-Wiedergabesimulation aktiviert haben, können Sie die Sequenz dort mit dem Schnitt-Controller im Shuttle-Verfahren oder schrittweise durchlaufen, abspielen, anfahren sowie Schnittmarken setzen.

Um die MAZ-Wiedergabesimulation zu nutzen, müssen Sie einen unterstützten Controller (einen, der das serielle Steuerungsprotokoll von Sony verwendet) über ein spezielles 9-poliges MAZ-Simulationskabel von Avid und einen seriellen Adapter an das System anschließen. Weitere Informationen zu dieser Kabelverbindung finden Sie im Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV.

Aktivieren der MAZ-Simulation (nur Windows)

So öffnen Sie das Dialogfeld VTR Emulation:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf VTR Emulation.

   Das Dialogfeld VTR Emulation Settings wird eingeblendet.

Tabelle 41 werden die Einstellungsoptionen für die MAZ-Simulation beschrieben.

Tabelle 41 Optionen für die MAZ-Simulationseinstellungen (nur Windows)

Option	Beschreibung
Emulation Type	Die Wiedergabesimulation wird zum Abspielen der Sequenz über einen Schnitt-Controller verwendet. In diesem Modus können Sie sie Sequenzen durchlaufen, abspielen, anfahren sowie IN- und OUT-Punkte setzen.
Device Code	Wählen Sie den Gerätecode für die MAZ, die das System simulieren soll. Der Schnitt-Controller richtet sich nach dieser Einstellung. Die Standardeinstellung ist Sony PVW 2800, mit der alle gängigen Abspiel- und Aufnahmefunktionen möglich sind. Sie brauchen den Gerätecode nur zu ändern, wenn Ihr Schnitt-Controller den MAZ-Simulator nicht erkennt oder wenn Sie eine bestimmte MAZ simulieren möchten.
Runup (frames)	Geben Sie die Zeit (gemessen in Bildern) ein, welche die Bandmaschine zum Starten der Wiedergabe an einer angefahrenen Stelle benötigt. Standardmäßig sind dies fünf Bilder. Wenn zwei Videogeräte ähnliche Runup-Zeiten aufweisen, kann der Schnitt-Controller sie während des Prerolls leichter synchronisieren. Wenn Ihr Avid MAZ-Simulator sich nicht so häufig synchronisiert wie gewünscht, können Sie diesen Wert anpassen, damit die beiden Geräte nahezu gleichzeitig ihre volle Geschwindigkeit erreichen.
Inhibit preloading when cueing by single frame	Wir empfehlen, die Preloading-Funktion (Vorspannen) unter normalen Bedingungen nicht zu blockieren. Sie ist im System voreingestellt und verbessert die Wiedergabeleistung, indem sie die digitalen Medien jeweils beim Anfahren eines neuen Bildes für die Wiedergabe vorbereitet. Diese Option weist das System an, das Verhalten einer Bandmaschine zu simulieren, wenn Sie das Material bildweise durchlaufen. Avid empfiehlt, sie nur bei Projekten einzusetzen, bei denen Bilder schnell nacheinander angefahren werden müssen, z.B. wenn Sie das System einsetzen, um eine Folge von Standbildern wie bei einem Diavortrag zu präsentieren.

Verwenden der MAZ-Simulation (nur Windows)

So verwenden Sie die MAZ-Wiedergabesimulation:

1. Vergewissern Sie sich, dass das Steuergerät richtig angeschlossen ist.
2. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
3. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf VTR Emulation.
4. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen zur MAZ-Simulation, und klicken Sie auf OK. Siehe „Aktivieren der MAZ-Simulation (nur Windows)“ auf Seite 712.
5. Wählen Sie im Menü Tools die Option Com (Serial) Ports.

   Das Com (Serial) Ports-Tool wird geöffnet. Siehe „Com (Serial) Ports-Tool (nur Windows)“ auf Seite 167.
6. Wählen Sie im Popup-Menü VTR Emulation den gewünschten Port.
7. Schließen Sie das Com (Serial) Ports-Tool.

   Das System speichert diese Einstellung als generelle Systemeinstellung, so dass sie für alle Projekte gilt.
8. Wenn Sie das System daraufhin zum Abspielen verwenden möchten, wählen Sie im Menü Clip die Option VTR Emulation.

   Ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass das System bereit ist. Die Schaltfläche Play im Composer-Monitor ist gelb umrandet, um anzuzeigen, dass die MAZ-Simulation aktiv ist.

Der Befehl VTR Emulation verhält sich wie ein Lokal-/Remote-Schalter auf einem Wiedergabegerät. Beim Start des Systems ist die MAZ-Wiedergabesimulation (im Modus Local) standardmäßig deaktiviert.

Wenn Sie die MAZ-Wiedergabesimulation aktivieren, können Sie die Sequenz mit einem Schnitt-Controller wie folgt bearbeiten:

- Sie können die Sequenz anhand des Timecodes der Master-Sequenz zum Schneiden auf einen anderen Master schrittweise durchlaufen, abspielen, anfahren und Marken setzen. IN- und OUT-Marken erscheinen nur in der Timeline, wenn der Controller diese Informationen an das Avid Xpress DV-System weitergibt.

- Ihre Steuerung des Avid Xpress DV-Systems beschränkt sich auf das Abspielen. Sie können beispielsweise keine Spuren festlegen oder Digitalisierungsbefehle direkt in das Avid Xpress DV-System eingeben. Audio-Scrubbing ist standardmäßig aktiviert, um analoges Audio-Scrubbing auf einer MAZ zu simulieren.

Einschränkungen bei der MAZ-Wiedergabesimulation

Mit der MAZ-Wiedergabesimulation ist es möglich, eine Bandmaschine an den Schnitt-Controller anzuschließen und diesen zur Steuerung der Aufzeichnung vom Avid-System auf die Bandmaschine zu verwenden. Je nachdem, welchen Controller Sie verwenden und wie komplex Ihre Sequenz ist, bleibt die Bildgenauigkeit dabei jedoch nicht unbedingt erhalten. Eine genauere Beschreibung der bei dieser Art der Systemnutzung möglichen Einschränkungen finden Sie im Avid Knowledge Center im White Paper „Using VTR Emulation on Avid Systems“. Weitere Informationen zum Zugriff auf das Knowledge Center finden Sie in den Avid Xpress DV Release Notes für Ihr System.

Kapitel 19

Exportieren und Austauschen von Material

Sie können Material direkt aus dem Avid-System in viele unterstützte Dateitypen exportieren. Dabei können Sie ein einzelnes Bild, einen Filmabschnitt oder einen ganzen Clip bzw. eine Sequenz exportieren. Informationen dazu erhalten Sie in den folgenden Abschnitten:

- Gründe zum Exportieren von Dateien
- Vorbereiten des Exports einer Sequenz
- Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei (nur Windows)
- QuickTime-Referenzfilme
- Exportieren als QuickTime-Film
- Erstellen von Dateien für eine DVD
- Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream
- Einsenden von Material zur Beurteilung
- Mixdown von Videospuren
- Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen
- AvidLinks
- Anpassen der Exporteinstellungen
- Exportieren von OMFI- und AAF-Dateien

- Exportieren als AVI-Datei (nur Windows)
- Avid-Codecs
- Exportieren von Spuren als Audiodateien
- Exportieren als Grafikdatei
- Austauschen von Dateien mit QuickTime Macintosh-Anwendungen
- Überspielen eines Projekts auf ein anderes Avid-System

Gründe zum Exportieren von Dateien

Es gibt eine Reihe von Gründen dafür, Video, Audio oder auch beides aus dem Avid-System zu exportieren.

- Sie können Dateien zur Wiedergabe in Form eines AVI- oder QuickTime-Films exportieren.
- Die folgenden Formate sind verfügbar: MPEG-1, MPEG-2, RealMedia™, Windows Media™ und DV Stream.
- Sie können Audiodateien zur Nachbearbeitung in eine Digital Audio Workstation (DAW), z.B. ein Pro Tools-System, exportieren.
- Videodateien können zur Bearbeitung oder zur Erzeugung von Spezialeffekten in Anwendungen anderer Hersteller oder in andere Avid-Anwendungen exportiert werden.
- Sie können Dateien, die mit CD-ROM kompatibel sind, für die Verwendung in Multimedia-Projekten exportieren.
- Mit Hilfe der Exportfunktion können Sie auch Audiomediendateien aus einem unterstützten Audioformat in ein anderes umwandeln. Das Avid-System unterstützt die Formate AIFF-C, SD2 (nur Macintosh) und WAVE.

Informationen zum Überspielen der exportierten Dateien in ein anderes Avid-System oder in eine Anwendung eines anderen Anbieters finden Sie in den entsprechenden Abschnitten in diesem Kapitel.

Die folgenden Abschnitte beschreiben die allgemeinen Verfahren zum Vorbereiten des Exports einer Sequenz und zum Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen.

Vorbereiten des Exports einer Sequenz

Wenn Sie eine Sequenz ganz oder teilweise exportieren, um z.B. eine OMFI-, AAF-, QuickTime- bzw. AVI-Datei oder eine Grafiksequenz zu erstellen, können Sie den Exportvorgang beschleunigen, indem Sie die Sequenz folgendermaßen vorbereiten:

- Vergewissern Sie sich, dass alle Medien für die Sequenz online verfügbar sind. Weitere Informationen zum Auswählen von Offline-Elementen in einer Bin finden Sie unter „Auswählen von Offline-Objekten in einer Bin“ auf Seite 338.
- Falls die Sequenz Audioclips mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, gleichen Sie die Sample-Raten im Dialogfeld Change Sample Rate an. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 670.
- Prüfen Sie alle Balance- und Audiopegel im Voraus, und passen Sie sie an. Alle aktuellen Balance- und Pegeleinstellungen der Sequenz werden ebenfalls exportiert. Weitere Informationen zum Abmischen von Audio finden Sie unter „Mixdown von Audiospuren“ auf Seite 668.
- Bei OMFI-Dateien empfiehlt es sich, die Sequenz zu konsolidieren, um kleinere Zuspielclips zu erzeugen und so Zeit und Speicherplatz zu sparen. Weitere Informationen zum Konsolidieren von Medien finden Sie unter „Befehl Consolidate“ auf Seite 377.
- OMFI-Dateien mit sehr komplexen Sequenzen können evtl. mangels Arbeitsspeicher nicht mehr in andere Anwendungen importiert werden. Ziehen Sie folgende Lösungen in Betracht:
  - Zerlegen Sie die Sequenz in kleinere Abschnitte, und exportieren Sie diese kleinen Sequenzen.
  - Erweitern Sie den Arbeitsspeicher.
- Um mehrere Clips in einer OMFI-Datei zu exportieren, kombinieren Sie sie zu einer Sequenz. Sie können beispielsweise alle Clips markieren und bei gedrückter Alt-Taste in die Timeline ziehen, um eine Sequenz zu erzeugen, und diese exportieren.

Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei (nur Windows)

MPEG-1-Dateien werden für das Internet, CD-ROMs und andere digitale Medien verwendet. Sie sind hoch komprimiert und daher relativ klein. MPEG-2-Dateien werden von DVD-Autorenpaketen (z.B. DVDit!™ von Sonic Solutions) genutzt, sind größer und von besserer Qualität als MPEG-1-Dateien.

(Nur Macintosh) Mit Hilfe von iDVD können Sie als MPEG-2-Datei exportieren. Siehe „Erstellen von Dateien für eine DVD“ auf Seite 746.

Wenn Sie die Sequenz direkt an einen DVD-R-Brenner ausgeben wollen, ohne ein DVD-Autorenpaket zu nutzen, lesen Sie „Erstellen von Dateien für eine DVD“ auf Seite 746.

Ist in der Sequenz Audio enthalten, wird beim Export automatisch eine separate Audiodatei erstellt. Diese Audiodatei wird mit der MPEG-Datei synchronisiert. Zum Erstellen einer DVD benötigen Sie beide Dateien.

So exportieren Sie einen Clip bzw. eine Sequenz als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:
   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.
   - Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen einer Sequenz:
   - Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.
   - Klicken Sie auf die Sequenz in einer Bin. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips oder Sequenzen auszuwählen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Vorbereiten des Exports einer Sequenz“ auf Seite 719.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

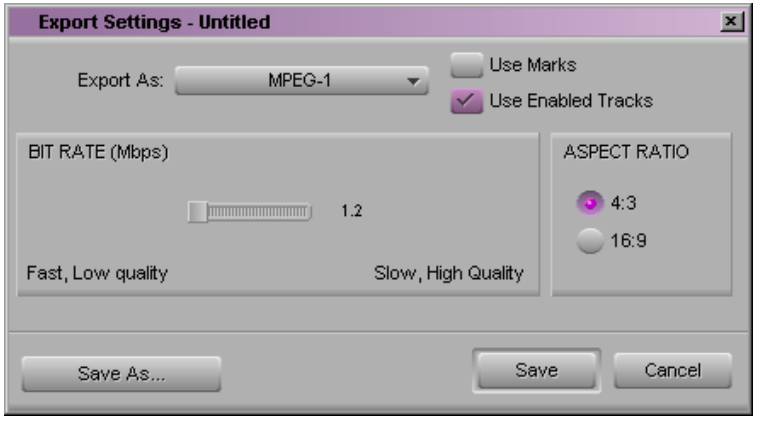
   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus.

   Wenn Sie eine neue Einstellung erstellen möchten, wählen Sie Untitled.

5. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



6. Wählen Sie im Popup-Menü Export As den Befehl MPEG-1 bzw. MPEG-2.
7. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wenn Sie eine Sequenz anhand von Markierungen exportieren, wählen Sie Use Marks.
   - Wenn Sie bestimmte Spuren in einer Sequenz exportieren, wählen Sie Use Enabled Tracks.
   - Wenn Sie eine gesamte Sequenz exportieren, deaktivieren Sie sowohl Use Enabled Tracks als auch Use Marks.

Use Enabled Tracks ist standardmäßig ausgewählt.

8. Stellen Sie mit Hilfe des Schiebereglers Bit Rate eine Bit-Rate ein.
   - Für MPEG-1 können Sie zwischen 1,2 und 1,8 Megabit pro Sekunde wählen.
   - Für MPEG-2 können Sie zwischen 4 und 8,0 Megabit pro Sekunde wählen.

   Niedrige Raten werden schneller verarbeitet, liefern jedoch eine geringere Qualität. Für hohe Raten gilt: langsame Verarbeitung, hohe Qualität.
9. Wählen Sie unter Aspect Ratio das Seitenverhältnis aus.
10. Klicken Sie auf Save.

    Das System verarbeitet die Sequenz und erstellt die folgende Datei im Zielordner:

    - *Dateiname*.mov.m1v für MPEG-1
    - *Dateiname*.mov.m2v für MPEG-2

Sie können die erstellte MPEG-2-Videodatei mit einem DVD-Autorenpaket (z.B. DVDit! von Sonic Solutions) verwenden.

Um das Audio für die Sequenz zu erhalten, führen Sie unter Verwendung des WAVE-Formats einen separaten Audioexport durch. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von Spuren als Audiodateien“ auf Seite 799.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Ausgenommen sind sequentielle Dateisequenzen, bei denen bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

QuickTime-Referenzfilme

Ein QuickTime-Referenzfilm ist ein QuickTime-Film, der zwar Kompositionsinformationen, aber keine Filmdaten enthält. Der Film enthält Verweise auf das Originalmaterial im Verzeichnis OMFI MediaFiles auf dem lokalen bzw. einem Netzwerkmedienlaufwerk. Da der QuickTime-Referenzfilm kein Filmmaterial enthält, ist die Datei wesentlich kleiner als ein QuickTime-Film (normalerweise nur einige Kilobyte). Daher beansprucht der Export einer Sequenz als QuickTime-Referenzfilm viel weniger Zeit und Speicherplatz als der Export als QuickTime-Film. Wenn Sie den Film mit QuickTime Player abspielen, wird das Material in den Mediendateien genutzt.

QuickTime-Referenzfilme sind nützlich bei der Arbeit mit Avid OMFI-Mediendateien, die auf Ihrem lokalen System gespeichert sind. Die Vorteile sind Geschwindigkeit und geringe Dateigröße, da das System die Originalmediendateien nicht in die exportierte QuickTime-Datei kopieren muss. Wenn Sie jedoch die exportierte QuickTime-Datei auf ein System verschieben möchten, das keinen Zugriff auf die Medien hat, sollten Sie den standardmäßigen QuickTime-Export verwenden, damit die Mediendateien und die QuickTime-Verpackung zusammen in einer einzigen Datei verschoben werden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 728.

Exportieren von Material als QuickTime-Referenzfilm

So exportieren Sie Material als QuickTime-Referenzfilm:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:
   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.
   - Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.

Weitere Informationen finden Sie unter „Vorbereiten des Exports einer Sequenz“ auf Seite 719.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   - Wenn Sie bereits eine Einstellung erstellt haben, wählen Sie diese im Popup-Menü Export Setting und fahren mit Schritt 7 fort.
   - Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

4. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Reference.

6. Wählen Sie die gewünschten Optionen aus (siehe Tabelle 42).
7. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einer Störung, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Ausgenommen sind sequentielle Dateisequenzen, bei denen bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

Exportoptionen für QuickTime-Referenzfilme

In Tabelle 42 werden die im Dialogfeld Export Settings enthaltenen QuickTime-Referenzoptionen beschrieben.

Tabelle 42 Dialogfeld Export Settings Optionen unter QuickTime Reference)

Option	Beschreibung
Use Marks	Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Soll der gesamte Clips bzw. die ganze Sequenz exportiert werden, deaktivieren Sie diese Option oder markieren den gesamten Clip bzw. die ganze Sequenz.
Use Enabled Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option zum Exportieren aller Spuren des Clips bzw. der Sequenz.

Tabelle 42 Dialogfeld Export Settings Optionen unter QuickTime Reference) (Forts.)

Option	Beschreibung
Flatten Video Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Komposition zum Exportieren in einer einzigen Videospur zusammengefasst. Ist sie deaktiviert, wird für jede Videospur in der Komposition eine eigene QuickTime-Videospur erzeugt, und die Option Fill Spaces with Black kann nicht ausgewählt werden. Da die meisten Anwendungen anderer Hersteller nicht mit mehreren QuickTime-Videospuren arbeiten können, sollten Sie diese Option aktivieren. Wenn die Optionen Fast Draft Defaults und Digital Mastering Defaults ausgewählt wurden, wird diese Option automatisch aktiviert.
Fill Spaces with Black	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden leere Bereiche auf der Videospur im QuickTime-Referenzfilm mit Schwarz ausgefüllt. Da QuickTime-Referenzfilme keine leeren Bereiche erkennen, sollten Sie diese Option aktivieren. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die leeren Bereiche im QuickTime-Referenzfilm evtl. als Grau oder als Hintergrund des Player interpretiert. Wenn die Optionen Fast Draft Defaults und Digital Mastering Defaults ausgewählt wurden, wird diese Option automatisch aktiviert.
Render All Video Effects	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle ungerenderten Videoeffekte einschließlich der Matte Keys und Titel vor dem Export gerendert. Ist diese Option deaktiviert, werden ungerenderte Effekte übersprungen. Diese Option ist bei Auswahl der Option Digital Mastering Defaults automatisch aktiviert.
Premix Audio Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Audiospuren in der Komposition zu einer Stereo-AIFF-C-Datei gemischt, die am selben Speicherort erstellt wird wie der Film. Ist sie deaktiviert, wird das Originalaudio exportiert. Diese Option ist bei Auswahl von der Option Digital Mastering Default automatisch aktiviert.
Fast Draft Defaults	Wählen Sie diese Option, um den Export zu beschleunigen. Dabei werden automatisch Flatten Video Tracks und Fill Spaces with Black aktiviert. Render All Video Effects und Premix Audio Tracks werden automatisch deaktiviert.

Tabelle 42 Dialogfeld Export Settings Optionen unter QuickTime Reference) (Forts.)

Option	Beschreibung
Digital Mastering Defaults	Wählen Sie diese Option, um alle Videoeffekte zu rendern und die Audiospuren vorab zu mischen, bevor die Datei exportiert wird. Dabei werden automatisch Flatten Video Tracks, Fill Spaces with Black, Render All Video Effects und Premix Audio Tracks aktiviert.
Use Network Media References	Wenn diese Option ausgewählt ist, verwendet der exportierte Film den Namen der Bandmaschine und den Freigabenamen des Medienlaufwerks im QuickTime-Referenzfilm anstatt eines Laufwerksbuchstabens. Wählen Sie diese Option, wenn auf die Mediendateien, auf die der Film verweist, über ein Netzwerk zugegriffen wird. Wenn die Mediendateien auf demselben Laufwerk wie der QuickTime-Referenzfilm liegen, müssen Sie diese Option nicht aktivieren. Ist diese Option deaktiviert, kann die Option Add Shares for Media Drives nicht ausgewählt werden.
Add Shares for Media Drives	Wenn diese Option ausgewählt ist, erstellt das System eine neue Laufwerkfreigabe für referenzierte Mediendateien, die auf anderen Netzwerklaufwerken gespeichert sind. Dieses Laufwerk ist versteckt, damit andere Benutzer es nicht sehen, wenn sie an Ihrem Computer arbeiten. Sie brauchen diese Option nicht zu aktivieren, wenn die Medien auf demselben Laufwerk gespeichert sind wie der QuickTime-Referenzfilm.
Use Avid DV Codec	Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie in einer komplexen Team-Umgebung arbeiten, in der auch Systeme anderer Hersteller Zugriff auf die Medien haben. Dies ist die Standardeinstellung.

Tabelle 42 Dialogfeld Export Settings Optionen unter QuickTime Reference) (Forts.)

Option	Beschreibung
Pixel Aspect Ratio	Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: Square, 4:3 Non-Square oder 16:9 Non-Square. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne dass Sie die Originaldatei verändern müssen. Diese Funktion erstellt Metadaten, d.h. zusätzliche Daten, die mit dem QuickTime-Film gespeichert werden. Einige Anwendungen wie QuickTime Player und Avid ePublisher können diese Metadaten interpretieren und das Bild während der Anzeige skalieren. Das Pixel-Seitenverhältnis ist für QuickTime-Referenzfilme nützlich, da Sie die Originaldateien der Referenzfilme nicht verändern müssen. Wenn Ihre Originalfilme im Standardformat 720 x 486 für NTSC (720 x 576 für PAL) gespeichert sind, können Sie aus derselben Originaldatei zwei verschiedene QuickTime-Referenzfilme (einen im Format 4:3 und einen in 16:9) erstellen.

Exportieren als QuickTime-Film

In diesem Abschnitt werden die Verfahren zum Exportieren eines QuickTime-Films sowie die verfügbaren Exportoptionen beschrieben.

Mit der Exportoption QuickTime Movie wird ein QuickTime-Standardfilm erstellt, der die Mediendateien und die QuickTime-Verpackung kombiniert. Mit diesem Verfahren können Sie alle relevanten Daten in einer Datei exportieren. Falls Sie mit Avid-OMFI-Medien arbeiten, die im lokalen System verfügbar sind, sollten Sie evtl. das QuickTime-Referenzformat in Betracht ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 723.

So exportieren Sie Material als QuickTime-Film:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld QuickTime Export Settings die Option Use Enabled Tracks ausgewählt ist. Sie können diese Option vor dem Export wählen.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld QuickTime Export Settings die Option Use Marks ausgewählt ist.
   - Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld QuickTime Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.

Sie können QuickTime-Dateien mit der Drag-und-Drop-Methode exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren mit Drag&Drop“ auf Seite 764.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   - Wenn Sie bereits eine QuickTime-Vorlage erstellt haben, wählen Sie eine Einstellung im Popup-Menü Export Setting und klicken auf Save.

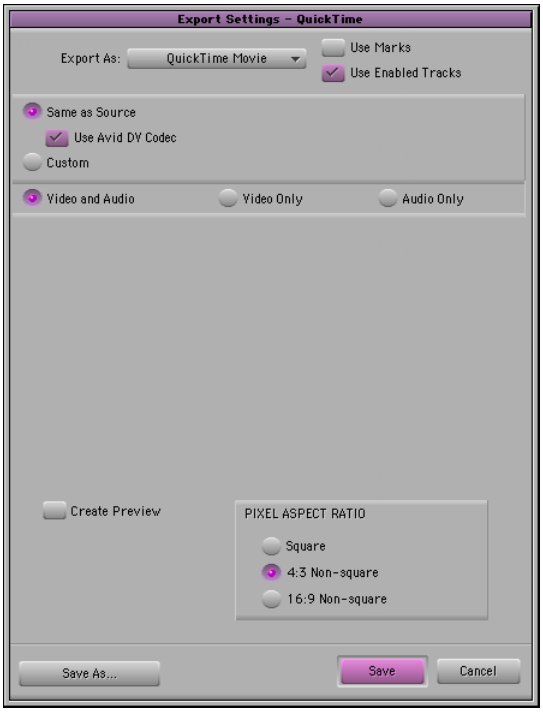
     Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.
   - Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

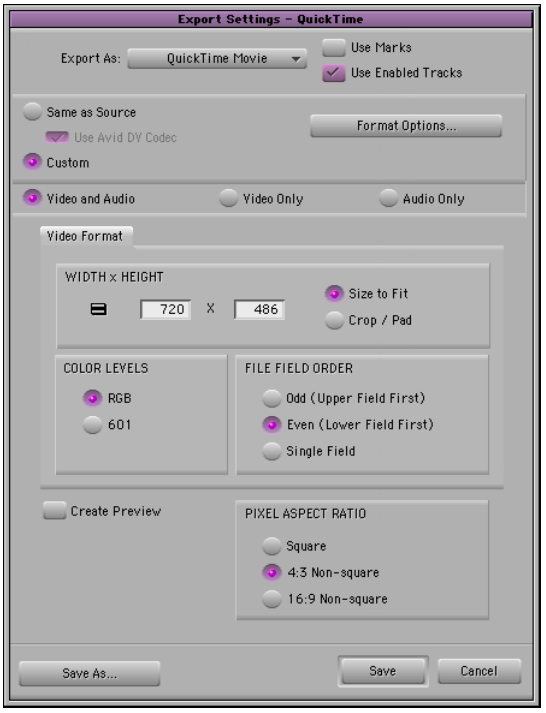
   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

Wenn Sie zusätzliche QuickTime-Exportformate installiert haben, werden diese im Popup-Menü mit einer Tilde (~) vor ihren Namen angezeigt. Dies bedeutet, dass sie nicht mit Avid Xpress DV autorisiert wurden und nicht von Avid unterstützt werden.



QuickTime Movie (Same as Source)



QuickTime Movie (Custom)

6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Same as Source:** Ermöglicht die Verwendung der Auflösung der Originaldatei.
   - **Custom:** Ermöglicht das Anpassen der Einstellungen.
7. (Optional) Klicken Sie auf Format Options, und wählen Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld Movie Settings (siehe Tabelle 44 auf Seite 736 und Tabelle 45 auf Seite 740).
8. Wählen Sie weitere Optionen (siehe Tabelle 43 auf Seite 731).
9. Klicken Sie zweimal hintereinander auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Ausgenommen sind sequentielle Dateisequenzen, bei denen bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

Tabelle 43 beschreibt die Exportoptionen, die verfügbar sind, wenn Sie im Dialogfeld Export Settings die Option QuickTime Movie wählen.

Tabelle 43 Exportoptionen für QuickTime-Filme

Option	Unteroption	Beschreibung
Use Marks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die aktuell aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option zum Exportieren aller Spuren des Clips bzw. der Sequenz.
Same as Source		Wenn Sie diese Option aktivieren, kopiert das System die Mediendateien direkt, ohne die Auflösung zu ändern. Dies ist eine schnelle Methode, bei der die Ausgabedatei dieselbe Bildqualität aufweist wie die Originaldatei. Die Verwendung von Same as Source empfiehlt sich, wenn Sie das Video in einem anderen System mit einer Anwendung eines anderen Anbieters, wie z.B. After Effects® oder media cleaner®, weiterverarbeiten möchten.
	Use Avid DV Codec	Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie in einer komplexen Team-Umgebung arbeiten, in der auch Systeme anderer Hersteller Zugriff auf die Medien haben. Dies ist die Standardeinstellung.

Tabelle 43 Exportoptionen für QuickTime-Filme (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Custom		Wenn Sie diese Option aktivieren, dekomprimiert das System die Dateien, verarbeitet sie und komprimiert sie erneut in der gewünschten Auflösung. Diese Methode ist langsamer und bringt oft Qualitätsverluste mit sich. Sie sollten diese Option nur verwenden, wenn Sie einen Clip oder eine Sequenz direkt in ein bestimmtes Dateiformat exportieren müssen.
Format Options		Klicken Sie auf die Schaltfläche Format Options, um das Dialogfeld Movie Settings zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von QuickTime-Codecs“ auf Seite 737.
Video and Audio		Wählen Sie diese Option, wenn sowohl das Audio- als auch das Videomaterial exportiert werden soll.
Video Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Videomaterial exportiert werden soll. Wählen Sie diese Option beispielsweise, wenn Sie Effekte in einer anderen Anwendung hinzufügen oder nur die Videospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.
Audio Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Audiomaterial exportiert werden soll. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie in einer anderen Anwendung Audio verwenden oder nachbearbeiten bzw. nur die Audiospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.

Tabelle 43 Exportoptionen für QuickTime-Filme (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Video Format	Width x Height	Wählen Sie diese Option zum Bestimmen der Breite des Clips. • **Size to Fit**: Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. Sie können selbst Werte eingeben oder vordefinierte Werte aus dem Schnellmenü wählen. *Die Werte im Schnellmenü geben einen typischen Verwendungszweck für jede Größe vor: z.B.320 x 240 (Internet-Video, groß)* • **Crop/Pad**: Durch diese Option wird das System angewiesen, keine Skalierung oder Größenanpassung der Bilder vorzunehmen. Falls erforderlich, werden am oberen und unteren Bildrand schwarze Balken hinzugefügt, um die korrekte Größe zu erhalten.
	Color Levels	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.

Tabelle 43 Exportoptionen für QuickTime-Filme (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	File Field Order	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. • **Odd (Upper Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. • **Even (Lower Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. • **Single Field**: Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.
Create Preview		Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Vorschau des QuickTime-Films erstellen möchten.

Tabelle 43 Exportoptionen für QuickTime-Filme (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Pixel Aspect Ratio		Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: Square, 4:3 Non-Square oder 16:9 Non-Square. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne dass Sie die Originaldatei verändern müssen. Diese Funktion erstellt Metadaten, d.h. zusätzliche Daten, die mit dem QuickTime-Film gespeichert werden. Einige Anwendungen wie QuickTime Player und Avid ePublisher können diese Metadaten interpretieren und das Bild während der Anzeige skalieren. Das Pixel-Seitenverhältnis ist nützlich für die Option Same as Source, da mit dieser Option auch das Originalformat erhalten bleibt.

Tabelle 44 beschreibt die Optionen im Dialogfeld Movie Settings, das geöffnet wird, wenn Sie im Dialogfeld Export Settings auf Format Options klicken.

Tabelle 44 Einstellungen für QuickTime-Filme

Option	Unteroption	Beschreibung
Video		
Settings	Compression Settings	Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von QuickTime-Codecs“ auf Seite 737.
Filter	Choose Video Filter	Ermöglicht die Anwendung eines einzelnen Effektfilters beim Exportieren.
Size	Export Size Settings	Sie können die Größe in QuickTime festlegen. Avid empfiehlt jedoch, diese Einstellung im Dialogfeld Export Settings in den Feldern Width und Height vorzunehmen. Beide Einstellungen haben den gleichen Effekt, wobei die QuickTime-Größeneinstellung die Avid-Größeneinstellung außer Kraft setzt.
Audio		
Settings	Compressor	Ermöglicht die Wahl einer Audiokomprimierungseinstellung und anderer Optionen für den Export.
Prepare for Internet Streaming	Fast Start	Mit dieser Option kann ein Film über das Internet abgespielt werden, ohne dass Sie ihn zuvor komplett herunterladen müssen. Diese Art des Abspielens von Filmen über das Internet bezeichnet man als „progressiven Download“ oder HTTP-Streaming. Sie benötigen dazu keinen Streaming Video-Server.

Tabelle 44 Einstellungen für QuickTime-Filme (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Fast Start - Compressed header	Eine geeignetere Option für den „progressiven Download“. Diese Option funktioniert wie Fast Start (siehe oben), komprimiert aber die Kopfzeileninformationen. Die Kopfzeile ermöglicht den Beginn der Wiedergabe, bevor der gesamte Film heruntergeladen ist. Wenn die Kopfzeile komprimiert ist, kann sie schneller heruntergeladen werden. Dies ist besonders wichtig für lange Filme (länger als ein paar Minuten).
	Hinted Streaming	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die exportierte Datei auf einem Streaming-Video-Server ablegen. Liegt nicht für jede Spur im Film eine Hint-Spur vor, wird die Datei nicht gestreamt. Mit Hilfe der Hint-Spuren kann der Streaming-Video-Server die Datei in einzelne Pakete zerlegen. Eine Datei mit „Hinted Streaming“ wird ebenfalls als progressiver Download wiedergegeben. Die Wiedergabe ist wahrscheinlich langsamer als bei Fast Start, da der Film zusätzliche Daten enthält und somit größer ist. Klicken Sie zum Einstellen weiterer Optionen auf Track Hinter Settings. Das Dialogfeld RTP (Real Time Protocol) Track Settings wird geöffnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Online-Hilfe zu QuickTime unter: www.apple.com/quicktime/products/tutorials/hinttracks.html.

Auswählen von QuickTime-Codecs

Ihr Avid-System enthält viele Codecs, die Sie zum Komprimieren und Exportieren Ihrer Sequenz verwenden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Avid-Codecs“ auf Seite 787.

So greifen Sie auf die QuickTime-Codecs zu:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

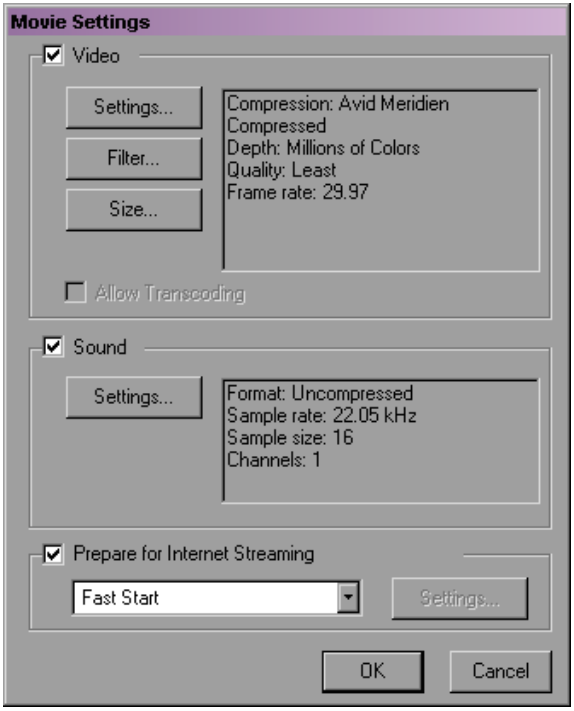
   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

3. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

4. Wählen Sie Custom.

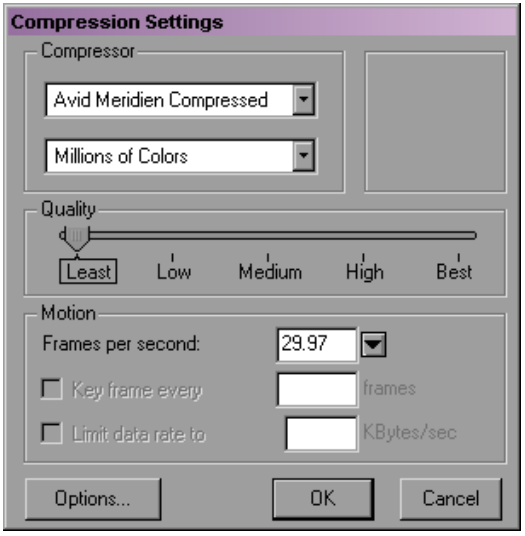
5. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird angezeigt.



6. Klicken Sie im Bereich Video auf die Schaltfläche Settings.

   Das Dialogfeld Compression Settings wird geöffnet.



7. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus (siehe Tabelle 45).
8. Klicken Sie auf OK.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.
9. Klicken Sie auf OK, um zum Dialogfeld Export Settings zurückzukehren. Informationen zum Exportieren als QuickTime-Film finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 728.

Welche der in Tabelle 45aufgelisteten Codecs angezeigt werden, ist davon abhängig, welche Version von QuickTime installiert wurde. Not all settings are available for all codecs.

Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung

Format Options	Unteroption	Beschreibung
Compressor	Animation	Für hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (es gehen keine Bilddaten verloren). Verwendet RLE-Kodierung (Run-Length-Encoded) für jedes Pixel, so dass die Dateigröße etwa 70 bis 95 % der unkomprimierten Datei beträgt. Bei der maximalen Qualitätseinstellung ist dies eine verlustfreie Komprimierung, bei der keine Bilddaten verloren gehen. Weitere Informationen finden Sie unter der Option Quality in dieser Tabelle.
	Avid DV	Für eine Komprimierung, die mit Avid Xpress DV und Avid NewsCutter® bzw. Avid Meridien mit der DV-Option kompatibel ist. Ermöglicht schnellen Import.
	Avid Meridien Compressed	Für eine Komprimierung, die mit Avid Meridien-Produkten kompatibel ist. Ermöglicht schnellen Import. Weitere Informationen finden Sie unter „Avid-Codecs für QuickTime“ auf Seite 788.
	Avid Meridien Uncompressed	Für die in Avid Meridien-Produkten verwendete 1:1-Auflösung. Ermöglicht schnellen Import. Weitere Informationen finden Sie unter „Avid-Codecs für QuickTime“ auf Seite 788. *Soll beim Export die Auflösung des aktuellen Clips beibehalten werden, wählen Sie Same as Source anstelle von Custom aus. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 728.*
	Avid ABVB NuVista	Für Rückwärts-Kompatibilität mit Systemen, die AVRs verwenden.
	BMP	Für die interne Kodierung einzelner Bilder als BMP-Dateien (Bitmap-Format von Windows).

Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Format Options	Unteroption	Beschreibung
	Cinepak	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Verwendet einen Komprimierungsalgorithmus, der für die CD-ROM-Wiedergabe optimiert wurde.
	Component Video	Für hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (es gehen keine Bilddaten verloren). Verwendet denselben Algorithmus wie die Animation-Methode, speichert aber die Datei im YUV RLE-Format, das die Luminanz von der Chrominanz trennt. Alle QuickTime-Anwendungen können dieses Format lesen, aber nicht alle können in diesem Format speichern.
	DV-NTSC DVC PRO-PAL DV-PAL	Zum Speichern von Originalmaterial oder bearbeitetem DV-Filmmaterial (Digital Video) in QuickTime-Dateien. DV-NTSC und DVC PRO-PAL bieten ein Verhältnis zwischen der Helligkeits- und Farbinformation von 4:1:1. DV-PAL bietet ein Verhältnis von 4:2:0.
	Graphics	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Verwendet eine eingeschränkte Version der Farbpalette (16 Farben) der Komprimierungsart Animation.
	H.261	Für Videokonferenzen bei niedriger Qualität.
	H.263	Für Videokonferenzen. Optimiert für niedrige Datenraten und wenig Bewegung.

Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Format Options	Unteroption	Beschreibung
	Intel Indeo Video 4.4 (nur Windows)	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Dateien werden nicht mit den Bildgrößen 720 x 540 und 720 x 486 exportiert, obwohl diese Größen angegeben sind.
	Motion JPEG A	Für Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die viel Speicherplatz und zusätzliche Hardware-Unterstützung für Echtzeitwiedergabe benötigt. Motion JPEG (M-JPEG) ist eine Variante der ISO-JPEG-Spezifikation zur Verwendung in digitalem Video. Das als Standard für Motion JPEG angesehene Format A wird von Prozessoren der Zoran Corporation und von C-Cubed, Inc. unterstützt.
	Motion JPEG B	Für Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die viel Speicherplatz und zusätzliche Hardware-Unterstützung für Echtzeitwiedergabe benötigt. Motion JPEG (M-JPEG) ist eine Variante der ISO-JPEG-Spezifikation zur Verwendung in digitalem Video. Format B kann nicht dieselben Marker verwenden wie ISO JPEG und Format A; es wird von Prozessoren der LSI Logic Corporation unterstützt.
	None	Keine Datenkomprimierung und deshalb sehr große Dateien

Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Format Options	Unteroption	Beschreibung
	Photo-JPEG	Für Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), mittlere Anforderungen an Speicherplatz und Datendurchsatz bei der Wiedergabe. Verwendet den Joint Photographic Experts Group (JPEG)-Algorithmus zur Bildkomprimierung; die Dateigröße beträgt damit etwa 20 bis 30 % der unkomprimierten Datei. Einige Daten gehen bei der Komprimierung verloren, und der Exportvorgang dauert länger (normalerweise sechsmal so lange wie bei der Animation-Komprimierung).
	Planar RGB	Für hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (es gehen keine Bilddaten verloren). Führt zu größeren Dateien. Kodiert jede Bildfläche einzeln mit der RLE-Kodierung (Run-Length-Encoded). Am häufigsten bei Photoshop-Dateien eingesetzt, die normalerweise mit dem Planar Run Length-Algorithmus gespeichert werden.
	PNG	Portable Network Graphics. Ersetzt bei neueren Internet-Browsern GIF als Bitmap-Standbildformat.
	Sorenson Video	Für mittlere Qualität und Komprimierung mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die wenig Speicherplatz und Datendurchsatz für die Wiedergabe benötigt. Dieser Codec ist besonders für die Ausgabe über das Internet bzw. auf CD-ROM geeignet und wird für Review & Approval-Dateien empfohlen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einsenden von Material zur Beurteilung“ auf Seite 756.

Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Format Options	Unteroption	Beschreibung
	Sorenson Video 3	Verbesserte Version des Sorenson Video-Codec. Für Filme, die mit diesem Codec erstellt wurden, ist der QuickTime 5-Viewer erforderlich.
	TGA	Speichert die exportierte Datei im TARGA®-Format.
	TIFF	Tagged Image Format. Ein plattformübergreifendes Bitmap-Standbildformat, das häufig in der PrePress-Produktion (Druckvorstufen) verwendet wird.
	Video	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte.
Colors		Wählen Sie die Farben, die in die exportierte Datei aufgenommen werden sollen. Die Auswahlmöglichkeiten hängen vom ausgewählten Codec ab. Manche Codecs haben nur eine Farbeinstellung. Beim Sorenson-Codec wird automatisch die Einstellung Millions of Colors ausgewählt. Aktivieren Sie nicht die Option Millions of Colors +. Mit dieser Option wird ein Alpha-Kanal erstellt, der nicht für den Export aus dem Avid-System benutzt wird. Wenn Sie einen der Avid-Codecs für QuickTime mit anderen Anwendungen verwenden, die Alpha-Kanäle unterstützen, können Sie die Option Millions of Colors + aktivieren, um einen Alpha-Kanal zu erstellen, der sich in Avid importieren lässt.

Tabelle 45 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Format Options	Unteroption	Beschreibung
Quality		Ziehen Sie diesen Schieberegler, um die Bildqualität für die exportierte Datei anzupassen. Die Auswahlmöglichkeiten hängen vom ausgewählten Codec ab. Manche Codecs haben nur eine Qualitätseinstellung. Die Qualität für die Avid-Codecs für QuickTime kann nicht mit diesem Schieberegler eingestellt werden. Wenn Sie Avid Meridien Compressed oder Uncompressed ausgewählt haben, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Auflösung angeben können.
Motion	Frames per second	Wählen Sie im Popup-Menü eine Bildrate. Wählen Sie 30 für bewegtes Video bzw. Animation. Eine Bildrate von 29,97 entspricht der Standardbildrate für NTSC-Video.
	Key Frame Every *n* frames	Verwenden Sie diese Option, damit das System Keyframes als Referenz für die folgenden Bilder verwendet. Geben Sie die Häufigkeit der Keyframes als numerischen Wert ein.
	Limit data rate to *n* KBytes/sec	Ermöglicht die Angabe der Zieldatenrate für den komprimierten Film.

Erstellen von Dateien für eine DVD

Sie können Sequenzen auf einer DVD ablegen. Abhängig von der vorhandenen Hardware und Software können Sie:

- (Windows) die Sequenz direkt aus Avid Xpress DV auf eine DVD brennen
- (Windows) einen DVD-Datenträger erstellen, den Sie in ein anderes System verschieben können
- (Windows) mit dem Befehl Create DVD die entsprechenden MPEG-2- und WAVE-Dateien erzeugen
- (Macintosh) mit dem Befehl Send To DVD die folgenden Dateien erstellen:
  - einen QuickTime-Referenzfilm und eine AIFF-Datei zur Verwendung in iDVD
  - eine MPEG-2- und eine AIFF-Datei zur Verwendung in DVD Studio Pro
  - Dateien für andere DVD-Anwendungen

Erstellen von Dateien für eine DVD (nur Windows)

So erstellen Sie Dateien für eine DVD:

1. Bevor Sie die DVD-Dateien erstellen, müssen Sie eine MPEG-2-Exporteinstellung anlegen und auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer neuen Exporteinstellung“ auf Seite 769.
2. Wählen Sie eine Sequenz in einer Bin.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Create DVD.

   Das Dialogfeld Create DVD wird geöffnet.

Create DVD
Function:
Create DVD Volume on disk
Specify a folder to contain work files, including MPEG-2 (Untitle.m2v) and WAV (Untitle.wav) files. A folder named DVD_Untitle will contain your DVD_Volume.
Work Folder:
C:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\
Browse
Export Setting:
mpeg-2
Modify
DVD Device:
No DVD Devices Detected
You will need at least 151.5M of space on the specified disk (64.6M for mpeg2, 6.2M for audio, 74.5M for DVD volume, 6.2M for temporary files).
DVD CREATION
BY SONIC
© 1996-2001 Sonic Solutions. All rights reserved.
The Sonic Solutions logo, Sonic, Sonic Solutions and DVD Creation are trademarks of Sonic Solutions.
This software is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized reproduction or distribution of any portion is prohibited by law.
SONIC.COM
OK
Cancel

4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

   - **Export MPEG-2 and WAVE Files:** Wenn Sie die Sequenz in ein Format exportieren möchten, das mit einem DVD-Autorenpaket (z.B. DVDit! von Sonic Solutions) bearbeitet werden kann, wählen Sie diese Option.

- **Create DVD Volume on disk:** Ist kein DVD-Brenner am Avid-System angeschlossen, können Sie mit dieser Option einen DVD-Datenträger erstellen. Sie können dann diesen DVD-Datenträger in ein System verschieben, das mit Hardware und Software zum DVD-Brennen ausgestattet ist.
- **Create DVD Volume and Write to DVD:** Ist Hardware zum Brennen von DVDs an Ihr Avid-System angeschlossen, können Sie mit dieser Option die erforderlichen Dateien erzeugen und direkt an die DVD-Schreib-Hardware senden. Vergewissern Sie sich zuvor, dass die Hardware auch wirklich angeschlossen und betriebsbereit ist.

5. Wählen Sie einen Ordner zum Speichern der erstellten Dateien.
6. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine MPEG-2-Exporteinstellung aus.
7. (Optional) Klicken Sie auf Modify, um Änderungen an den Exporteinstellungen im Dialogfeld Export Settings vorzunehmen.
8. Klicken Sie zum Starten des Exportvorgangs auf OK.

   Mit Hilfe einer Statusanzeige können Sie den Fortschritt des Exports verfolgen.

Die Exportdauer hängt von der Länge des Materials ab, das Sie exportieren. Beispielsweise kann das Exportieren einer dreiminütigen Sequenz länger als eine Stunde dauern.

Während des Erstellungsprozesses rendert das System sämtliche Effekte und erstellt MPEG-2-Dateien aus den Videomaterial. Außerdem erstellt es .wav-Dateien aus den Audiomedien.

Wenn Sie die Option Create DVD Volume on Disk wählen, erstellt das System den Ordner DVDVolume. Dieser Ordner enthält die folgenden Unterordner:

- AUDIO_TS
- VIDEO_TS

Verwenden Sie die Ordner AUDIO_TS und VIDEO_TS in der Anwendung zum DVD-Brennen, um die DVD zu erstellen.

Das System erstellt einen weiteren Ordner, in dem der Ordner DVDVolume abgelegt wird. Der Name des zusätzlichen Ordners basiert auf dem Namen der Sequenz. Diesen Namen können Sie im Dialogfeld Create DVD überprüfen.

Mit Hilfe der Option Create DVD Volume on Disk können Sie außerdem die ausgegebenen MPEG-2- und .wav-Dateien speichern. Das System öffnet ein entsprechendes Dialogfeld, wenn der Datenträger erstellt wurde.

Erstellen von Dateien für iDVD (nur Macintosh)

Sie können die bearbeitete Sequenz oder einen Masterclip in die Authoring-Anwendung iDVD übertragen.

So erstellen Sie Dateien für iDVD:

1. Wählen Sie in einer Bin eine Sequenz, einen Masterclip oder beides aus: Sie können mehrere Sequenzen oder Clips auswählen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To DVD.

   Das Dialogfeld Send To DVD wird geöffnet.
3. Wählen Sie iDVD.app im Popup-Menü Send To.
4. Aktivieren Sie Auto Launch Application, um nach Abschluss des Exports die DVD-Authoring-Anwendung zu starten.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Browse, um zu einem Zielordner für die exportierten Dateien zu wechseln.
6. Wählen Sie weitere Optionen (siehe Tabelle 46).

Tabelle 46 iDVD-Optionen (nur Macintosh)

Option	Beschreibung
Pixel Aspect Ratio	Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: 4:3 oder 16:9. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne die Originaldatei zu verändern. Die Standardeinstellung ist 4:3.
Use Enabled Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Marks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.

7. Klicken Sie auf OK.

   Im angegebenen Zielordner werden ein QuickTime-Referenzfilm und eine stereo-interleaved 48-kHz-AIFF-Datei erstellt. Wurde Auto Launch Application aktiviert, werden der Zielordner geöffnet und die Anwendung gestartet.

8. Klicken Sie auf den Quick Time-Referenzfilm, und ziehen Sie ihn in das iDVD-Fenster.
9. Ändern Sie in iDVD ggf. Parameter, und brennen Sie anschließend die DVD. Weitere Informationen zum Arbeiten mit iDVD finden Sie in der Dokumentation zu iDVD.

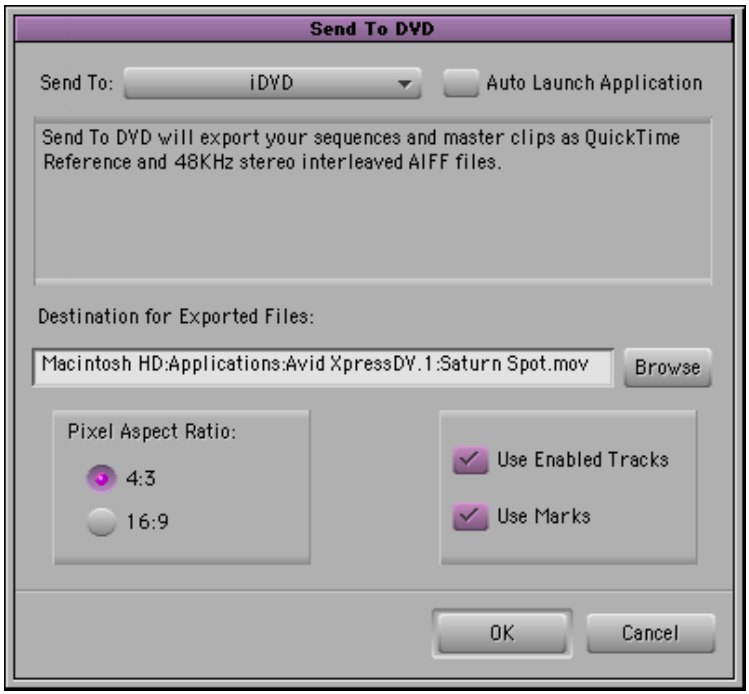
Erstellen von Dateien für DVD Studio Pro (nur Macintosh)

Sie können die bearbeitete Sequenz oder einen Masterclip in die Authoring-Anwendung DVD Studio Pro™ übertragen.

So erstellen Sie Dateien für DVD Studio Pro:

1. Wählen Sie in einer Bin eine Sequenz, einen Masterclip oder beides aus: Sie können mehrere Sequenzen oder Clips auswählen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To DVD.

   Das Dialogfeld Send To DVD wird geöffnet.



3. Wählen Sie im Dialogfeld Send To DVD im Popup-Menü Send To die Option DVD Studio Pro.app.

Mit Add Item können Sie dem Popup-Menü Send To andere Anwendungen oder ein AppleScript®-Skript hinzufügen. Weitere Informationen zum Verwenden des AppleScript-Skripts im Ordner Avid Goodies finden Sie unter „Erstellen einer DVD mit Hilfe eines AppleScript-Skripts (nur Macintosh)“ auf Seite 753.

4. Aktivieren Sie Auto Launch Application, um nach Abschluss des Exports die DVD-Authoring-Anwendung zu starten.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Browse, um zu einem Zielordner für die exportierten Dateien zu wechseln.
6. Wählen Sie weitere Optionen (siehe Tabelle 47).

Tabelle 47 Optionen für DVD Studio Pro (nur Macintosh)

Option	Beschreibung
QT MPEG Settings	Wenn Sie diese Option wählen, wird das Fenster QuickTime MPEG Encoder geöffnet, in dem Sie die Parameter zum Erstellen der MPEG-Datei festlegen können. Weitere Informationen zu den Optionen im Fenster QuickTime MPEG Encoder finden Sie in der Dokumentation zu QuickTime.
Use QuickTime for MPEG Encoding	Wählen Sie diese Option, um den QuickTime MPEG Encoder zu verwenden.
Pixel Aspect Ratio	Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: 4:3 oder 16:9. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne die Originaldatei zu verändern. Die Standardeinstellung ist 4:3. *Wenn Sie Use QuickTime for MPEG Encoding aktivieren, legen Sie das Pixel-Seitenverhältnis im Fenster QuickTime MPEG Encoder fest.*
Use Enabled Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Marks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.

7. Klicken Sie auf OK.

Sie können die Arbeit mit Avid Xpress DV fortsetzen, während der QuickTime MPEG Encoder Ihr Material verarbeitet. Für eine lange Sequenz können mehrere Stunden benötigt werden.

Im angegebenen Zielordner werden eine MPEG-2-Datei (.m2v) und eine AIFF-Stereodatei mit 48 kHz erstellt. Wurde Auto Launch Application aktiviert, werden der Zielordner geöffnet und die Anwendung gestartet.

8. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die .m2v-Datei und die Audiodatei, und ziehen Sie diese in das Fenster DVD Studio Pro Assets.
9. Ändern Sie in DVD Studio Pro ggf. Parameter, und brennen Sie anschließend die DVD. Weitere Informationen zur Verwendung von DVD Studio Pro finden Sie in der Dokumentation zu DVD Studio Pro.

Erstellen einer DVD mit Hilfe eines AppleScript-Skripts (nur Macintosh)

Der Ordner Avid Goodies enthält ein AppleScript-Skript, das den Export in eine MPEG-2-Datei erleichtert.

So erfolgt der Export in Studio DVD Pro mit Hilfe des AppleScript-Skripts:

1. Wählen Sie in einer Bin eine Sequenz, einen Masterclip oder beides aus: Sie können mehrere Sequenzen oder Clips auswählen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To DVD.

   Das Dialogfeld Send To DVD wird geöffnet.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Send To die Option SendToDVDStudioPro_script.
4. Klicken Sie auf OK.

   Send To DVD startet den QuickTime MPEG Encoder mit den zuletzt gespeicherten Einstellungen, exportiert Ihre Sequenz, konvertiert sie in eine MPEG-2-Datei und öffnet diese und die dazugehörige Audiodatei in einem neuen Projekt in DVD Studio Pro.

Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream

Das Format DV Stream wird häufig für die Verteilung auf CD-ROM oder über das Internet verwendet. Verwenden Sie diese Option beim Exportieren von Videomaterial, das mit anderen Materialien im DV-Format kombiniert oder verarbeitet werden soll. Für diese Option ist eine Videospur erforderlich.

So exportieren Sie Videomaterial im Format DV Stream:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

2. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   - Wenn Sie bereits eine Einstellung erstellt haben, wählen Sie diese im Popup-Menü Export Setting und fahren mit Schritt 7 fort.
   - Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

3. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option DV Stream.
5. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe Tabelle 48).

Tabelle 48 Dialogfeld Export Settings (Optionen für DV Stream)

Option	Beschreibung
Use Marks	Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Format Options	Klicken Sie auf diese Schaltfläche und wählen Sie ein Audio- und ein Videoformat für den Export.
Color Levels	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
File Field Order	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. • **Odd (Upper Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. • **Even (Lower Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. • **Single Field**: Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

6. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld DV Export Settings wird geöffnet.

7. Wählen Sie ein Video- und ein Audioformat. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Locked, wenn Sie eine DV-Kamera verwenden, die entsperrtes Audiomaterial benötigt.
8. Klicken Sie auf OK und dann auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Einsenden von Material zur Beurteilung

Das Avid-System und Avid NetReview ermöglichen Ihnen, Ihr Material während der Produktion auf einfache Weise beurteilen und genehmigen zu lassen. Die von Ihnen bestimmten Reviewer können über den NetReview-Server auf das Material zugreifen und ihre Kommentare hinzufügen. Sie können diese Kommentare dann über das Fenster Locators im Avid-System einsehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Öffnen von R&A-Dateien im Fenster Locators“ auf Seite 758.

Weitere Informationen zu NetReview finden Sie im *Avid NetReview Benutzerhandbuch*.

Sie können NetReview erst in Anspruch nehmen, wenn Sie und die Reviewer über E-Mail-Konten verfügen und die NetReview-Client-Software installiert haben.

Beurteilen von Material

So erhalten Sie Testkommentare und Genehmigungen zu Ihrem Material:

1. Exportieren Sie die zu beurteilende Sequenz als QuickTime-Film. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 728.
2. Melden Sie sich über Ihren Web-Browser bei NetReview an, und klicken Sie auf Send Media for Review.

3. Laden Sie den Anweisungen entsprechend das Material hoch und geben Sie diejenigen Reviewer an bzw. wählen Sie sie aus, die Zugriff darauf erhalten sollen.

   Der NetReview-Server schickt eine E-Mail an die ausgewählten Reviewer. Diese E-Mail enthält einen Link zur NetReview-Website, damit die Reviewer auf die zu beurteilenden Mediendateien zugreifen können.

4. (Optional) Wenn Sie die Datei verschlüsselt haben, teilen Sie den Reviewern das Kennwort mit.

5. Reviewer gehen folgendermaßen vor:

   a. Sie laden anhand der Anweisungen in der E-Mail-Nachricht die Seite, die die Mediendatei enthält.

   b. Sie versehen das Material mit Hilfe des als Teil der Client-Software installierten Review-Tools mit Kommentaren.

      Das Review-Tool speichert die Kommentare des Reviewers in der NetReview-Datenbank. Wenn der Reviewer die Beurteilung abgeschlossen hat, erhalten Sie automatisch eine E-Mail, in der Ihnen mitgeteilt wird, dass die Kommentare nun verfügbar sind.

      Weitere Informationen zum Review-Tool finden Sie im *Avid NetReview Benutzerhandbuch*.

6. Speichern Sie die Kommentare in einer Review & Approval-Datei auf einem lokalen Laufwerk (Windows) oder Volume (Macintosh).

Die Dateien mit den Kommentaren sollten die Erweiterung .rna erhalten. Macintosh-Benutzer müssen diese Erweiterung manuell hinzufügen.

7. Öffnen Sie das Fenster Locators und lassen Sie sich die Kommentare der Reviewer anzeigen. Wie Sie sich die Kommentare der Reviewer anzeigen lassen, erfahren Sie in „Öffnen von R&A-Dateien im Fenster Locators“ auf Seite 758.

   An jedem Bild der Sequenz, dem der Reviewer einen Kommentar hinzugefügt hat, erscheint ein Locator. Weitere Informationen zum Fenster Locators finden Sie unter „Fenster Locators“ auf Seite 474.

Öffnen von R&A-Dateien im Fenster Locators

Sie können die Kommentare der Reviewer im Fenster Locators anzeigen und bearbeiten. Es gibt zwei Möglichkeiten zum Öffnen von R&A-Dateien im Fenster Locators:

- Wählen Sie im Schnellmenü des Fensters Locators bzw. im Menü File den Befehl Import R&A File.
- Ziehen Sie die R&A-Datei in das Fenster Locators.

So öffnen Sie eine R&A-Datei über das Fenster Locators:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Locators.

   Das Fenster Locators wird geöffnet.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie im Schnellmenü die Option Import R&A File.
   - Aktivieren Sie im Menü File die Option Import R&A File.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

3. Öffnen Sie den Ordner, in dem sich die R&A-Datei befindet, und markieren Sie diese.
4. Klicken Sie auf Open.

   Die Kommentare in der R&A-Datei erscheinen im Fenster Locators.

So öffnen Sie eine R&A-Datei mit Drag&Drop:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Locators.

   Das Fenster Locators wird geöffnet.

2. Öffnen Sie den Ordner, der die R&A-Datei enthält, und positionieren Sie ihn so, dass das Fenster Locators sichtbar ist.
3. Wählen Sie die R&A-Datei aus, deren Kommentare Sie anzeigen möchten.
4. Ziehen Sie die R&A-Datei in das Fenster Locators und lassen Sie die Maustaste los.

   Die Kommentare in der R&A-Datei erscheinen im Fenster Locators. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen von Informationen im Fenster Locators“ auf Seite 478.

Locator-Farben und R&A-Dateien

Sie können die Farbe für die Locators in der nächsten R&A-Datei bestimmen, die geöffnet wird. Sie können außerdem die Farbe der markierten Locators im Fenster Locators ändern. Das Avid-System zeigt bei jedem Öffnen einer neuen R&A-Datei standardmäßig die nächste Farbe in der Liste an.

Sie haben folgende Möglichkeiten zum Ändern der Locator-Farben bzw. der Farbe der markierten Locators im Fenster Locators:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie im Schnellmenü die Option Import R&A Color.
- Wählen Sie im Menü File die Option Import R&A Color.

  Es erscheint ein Menü mit den verfügbaren Farben. Das System zeigt standardmäßig die nächste Farbe in der Liste an, wenn Sie eine neue R&A-Datei öffnen.

Gibt es für ein Bild mehr als einen Kommentar, werden diese Kommentare schwarz angezeigt.

Mixdown von Videospuren

Mit einem Video-Mixdown können Sie mehrere Spuren in einem einzelnen neuen Masterclip kombinieren. Dies ist vor allem beim Aufbau von Effekten auf mehreren Ebenen, beim Konsolidieren und beim Export und Austausch von Material von Vorteil.

Wenn Sie einen Mixdown von Videospuren durchführen, können Sie die einzelnen Spuren später nicht mehr trennen, um sie einzeln zu bearbeiten. Verwenden Sie diese Funktion nur in der Endphase der Bearbeitung, wenn Sie keine Änderungen mehr durchführen müssen, oder um eine Kopie für die Vorschau anzufertigen.

So führen Sie einen Video-Mixdown durch:

1. Rendern Sie alle Effekte, bei denen dies erforderlich ist. Informationen zum Rendern finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* oder in der Hilfe.
2. Markieren Sie die zu mischenden Spuren.

Vergewissern Sie sich, dass die Schaltfläche Record Track Monitor im Spurenauswahl-Bedienfeld sich auf der obersten Spur befindet, die Sie mischen möchten. Der Video-Mixdown verläuft von der überwachten Spur nach unten, wobei die Spurenauswahl unberücksichtigt bleibt.

3. Bestimmen Sie mit Hilfe einer IN- und einer OUT-Marke den Bereich, auf den der Mixdown angewendet werden soll.
4. Wählen Sie im Menü Clip die Option Video Mixdown.

   Das Dialogfeld Video Mixdown wird geöffnet.
5. (Optional) Wählen Sie im Popup-Menü Target Bin eine andere Bin.
6. Wählen Sie zum Speichern des neuen Masterclips im Popup-Menü Target Drive ein Ziellaufwerk.
7. Klicken Sie auf OK.

   Eine Statusanzeige erscheint, die den aktuellen Stand des Video-Mixdown anzeigt. Nach Beenden des Mixdowns erscheint ein neuer Clip zusammen mit der Sequenz in der Bin. Auf dem Ziellaufwerk wird eine neue Mediendatei erstellt.

Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen

Informationen zu Drag&Drop finden Sie unter „Exportieren mit Drag&Drop“ auf Seite 764.

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Schritte zum Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen beschrieben. Informationen zum Exportieren für die digitale Verteilung über das Internet oder auf CD-ROM bzw. DVD finden Sie unter „Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei (nur Windows)“ auf Seite 720 und „Erstellen von Dateien für eine DVD“ auf Seite 746.

So exportieren Sie Bilder, Clips oder Sequenzen:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Enabled Tracks aktiviert ist. Sie können diese Option vor dem Export einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 768.

   - Zum Exportieren eines einzelnen Bilds als Grafik können Sie entweder eine IN-Marke setzen, um das markierte Bild aus einer Bin oder einem Monitor zu exportieren, oder den Positionszeiger auf das zu exportierende Bild bewegen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert und die Option Sequential Files deaktiviert ist.

   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.

   - Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.

Wenn Sie in eine OMFI-Datei exportieren, brauchen Sie nicht sowohl die Sequenz als auch ihre Originalclips auszuwählen. Markieren Sie nur die Sequenz, um alle benötigten Informationen einschließlich der Referenzclips zu exportieren.

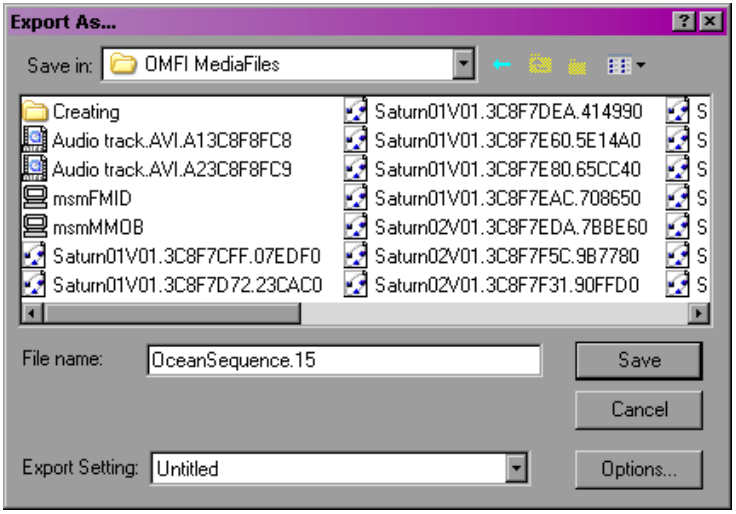
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen eines Clips bzw. einer Sequenz:

   - Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.
   - Klicken Sie auf den Clip bzw. die Sequenz in einer Bin. Klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh), um mehrere Clips oder Sequenzen auszuwählen.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export. Sie können auch mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste klicken (Macintosh) und im Kontextmenü den Befehl Export auswählen.

   Das Dialogfeld Export As wird mit einem dem Dateityp entsprechenden Standarddateinamen im Textfeld File Name (Windows) oder Name (Macintosh) geöffnet.

Windows



Macintosh

4. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.
5. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, die vom System vorgeschlagene Dateinamenerweiterung beizubehalten.
6. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus.

   Diese Einstellung bestimmt das Format der exportierten Datei. Die Standardeinstellung trägt die Bezeichnung Untitled.

Das Avid-System enthält mehrere Vorlagen für Exporteinstellungen.

7. (Optional) Falls Sie die aktuelle Exporteinstellung überprüfen oder eine neue Einstellung erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Options, um das Dialogfeld Export Settings zu öffnen. Sehen Sie sich die Auswahl an, und klicken Sie anschließend auf Save, um zum Dialogfeld Export As zurückzukehren.

8. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Das Avid-System speichert den vorläufigen Film, der für einige Formate erstellt wird, in einem temporären Ordner. Achten Sie darauf, dass sich der temporäre Ordner auf einem Laufwerk mit genügend Speicherplatz befindet. Sie können den Pfad für die temporäre Datei im Dialogfeld General Settings anzeigen und ändern. Dieses Dialogfeld wird im Projektfenster auf der Registerkarte Settings über die Scroll-Liste Settings aufgerufen.

Verwenden Sie für große Exportdateien QuickTime-Referenzfilme. Weitere Informationen finden Sie unter „QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 723.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einem Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Ausgenommen sind sequentielle Dateisequenzen, bei denen bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

Exportieren mit Drag&Drop

So exportieren Sie ein Bild, einen Clip oder eine Sequenz mit der Drag&Drop-Methode:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Enabled Tracks aktiviert ist. Siehe Schritt 2.
   - Zum Exportieren eines einzelnen Bilds als Grafik können Sie entweder eine IN-Marke setzen, um das markierte Bild aus einer Bin oder einem Monitor zu exportieren, oder den Positionszeiger auf das zu exportierende Bild bewegen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.

- Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.
- Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.

Mit Drag&Drop können Sie keine Tab-getrennten, sequentiellen oder ALE-Dateien exportieren.

Wenn Sie in eine OMFI-Datei exportieren, brauchen Sie nicht sowohl die Sequenz als auch ihre Originalclips auszuwählen. Markieren Sie nur die Sequenz, um alle benötigten Informationen einschließlich der Referenzclips zu exportieren.

2. Wählen Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings die gewünschte Exporteinstellung. Die Standard-Exporteinstellung, die vorgegebenen Vorlagen und alle zusätzlichen von Ihnen erstellten Exporteinstellungen werden in der Scroll-Liste Settings angezeigt.

   Nachdem Sie eine Einstellung in der Scroll-Liste Settings ausgewählt haben, gelten diese Parameter als Standardeinstellungen für alle exportierten Dateien, es sei denn, Sie ändern sie während des Exports. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine Reihe von Dateien gleichzeitig aus einer Bin exportieren möchten. Doppelklicken Sie zum Anzeigen oder Ändern der Parameter auf die Einstellung.

3. Exportieren Sie das Bild, den Clip oder die Sequenz durch Ziehen an den gewünschten Speicherort (Ordner oder Laufwerk). Wenn Sie mehrere Objekte auswählen möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg- (Windows) bzw. Umschalttaste (Macintosh) auf die Objekte und ziehen sie an den neuen Speicherort.

AvidLinks

Mit AvidLinks können Sie Daten von Ihrem Avid-System an andere Avid-Anwendungen senden. Die Option AvidLinks enthält mehrere OMFI-Exportvorlagen. Die erzeugten Dateien sind entweder reine Kompositionen oder Kompositionen mit eingebettetem Audio- bzw. Videomaterial. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Exportieren mit OMF Interchange“ auf Seite 772.

Sie können AvidLinks zum Exportieren in sämtliche in Tabelle 49 aufgelisteten Anwendungen einsetzen.

Tabelle 49 Anwendungen für den AvidLinks-Export

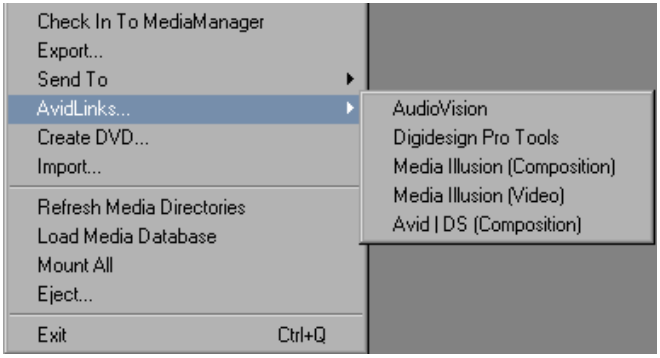
Avid-Anwendung	Ausgabedateiformat	Optionen	Unterstützte Medienobjekte
AudioVision	OMFI		Sequenz oder Masterclip
Digidesign Pro Tools	OMFI	Embed Audio in OMF Interchange® file External Audio Files (nur natives AIFF-C-Format)	Sequenz oder Masterclip
Media Illusion (Composition)	OMFI		Nur Sequenz
Media Illusion (Video)	OMFI	Convert to 1:1[a]	Nur Masterclip
Avid|DS (Composition)	OMFI		Nur Sequenz

a. Media Illusion™ 6.0 benötigt unkomprimiertes Material (Auflösung: 1:1). Falls Ihr Material nicht in der Auflösung 1:1 vorliegt, wählen Sie diese Option. Das Avid-System erstellt unkomprimiertes Material für die exportierte Datei. Falls Ihr Material bereits in der Auflösung 1:1 vorliegt, wählen Sie diese Option nicht. Der Exportvorgang wird dadurch beschleunigt.

So verwenden Sie AvidLinks:

1. Wählen Sie in der Bin das zu exportierende Medienobjekt aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl AvidLinks.

   Das Untermenü AvidLinks wird geöffnet.

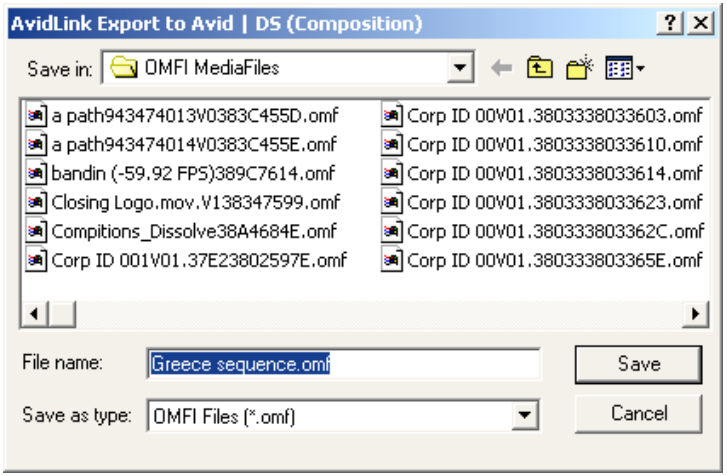


Um AvidLinks über das Kontextmenü zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh).

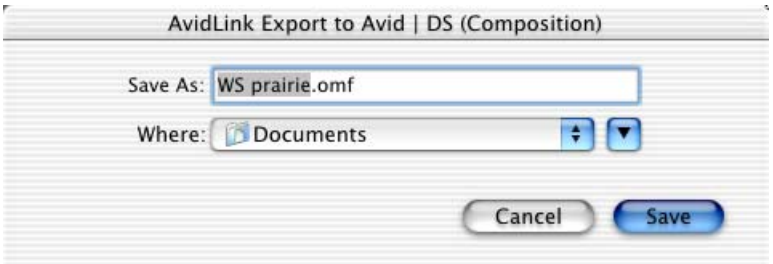
3. Wählen Sie im Untermenü AvidLinks eine Anwendung aus.

   Das Dialogfeld AvidLink Export To *Anwendungsname* wird mit einem vom Dateityp abhängigen Standardnamen im Textfeld File Name (Windows) bzw. Save As (Macintosh) geöffnet.

Windows



Macintosh



4. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen.

   Behalten Sie die Standarddateinamenerweiterung bei.

5. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.
6. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Anpassen der Exporteinstellungen

Zusätzlich zur Auswahl bereits definierter Vorlagen können Sie mit dem Avid-System Ihre Exporteinstellungen anpassen und benennen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Erstellen einer neuen Exporteinstellung

So erstellen Sie eine neue Exporteinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf Export.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh), und wählen Sie im Kontextmenü die Option Duplicate.
4. Benennen Sie die Einstellung:
   a. Klicken Sie auf die Spalte für benutzerdefinierte Namen.
   b. Geben Sie einen Namen ein.
   c. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).
5. Passen Sie die Parameter für die Einstellung wie folgt an.

So stellen Sie die Parameter im Dialogfeld Export Settings ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf die Exporteinstellung.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

3. Wählen Sie anhand der Beschreibungen in Tabelle 50 den gewünschten Dateityp und die Optionen
4. Klicken Sie auf OK.

   Die geänderten Einstellungen werden gespeichert.

Tabelle 50 Optionen im Dialogfeld Export Settings

Export As (Option)	Beschreibung
OMFI	Wählen Sie diese Option, um eine Standard-OMFI-Komposition für die Verwendung auf einer anderen Workstation, die OMFI unterstützt, zu exportieren. Sie können entweder nur die Komposition exportieren oder Video, Audio oder beides einbetten. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren mit OMF Interchange“ auf Seite 772.
AAF	Wählen Sie diese Option, um eine AAF-Datei (Advanced Authoring Format) zu erstellen. Sie können entweder nur die Komposition exportieren oder Video, Audio oder beides einbetten. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von OMFI- und AAF-Dateien“ auf Seite 771.
QuickTime Reference	Wählen Sie diese Option zur Erstellung eines QuickTime-Referenzfilms. Ein QuickTime-Referenzfilm enthält Verweise (Links) auf Filmdateien. Dies ist mit dem Export als reine Komposition vergleichbar. Weitere Informationen finden Sie unter „QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 723.
MPEG-1 oder MPEG-2 (nur Windows)	Wählen Sie eine dieser Optionen, um das ausgewählte Medienobjekt als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei (nur Windows)“ auf Seite 720.
DV Stream	Wählen Sie diese Option zum Erstellen eines Standard-DV Stream. Das Format DV Stream wird häufig für die Verteilung auf CD-ROM oder über das Internet verwendet. Verwenden Sie diese Option beim Exportieren von Videomaterial, das mit anderen Materialien im DV-Format kombiniert oder verarbeitet werden soll. Für diese Option ist eine Videospur erforderlich. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream“ auf Seite 754.
QuickTime Movie	Wählen Sie diese Option zur Erstellung eines eigenständigen QuickTime-Films. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 728.
AVI (nur Windows)	Wählen Sie diese Option, um eine AVI-Datei mit dem Avid-Codec für AVI oder einem anderen Komprimierungs-Tool zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 52 auf Seite 782.

Tabelle 50 Optionen im Dialogfeld Export Settings (Forts.)

Export As (Option)	Beschreibung
Audio	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im WAVE-, SD2- (nur Macintosh) oder AIFF-C-Audioformat zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von Spuren als Audiodateien“ auf Seite 799.
Graphic	Wählen Sie diese Option, um ein einzelnes Bild, eine Reihe von Bildern oder einen Dateityp, der mehrere Bilder in einer einzelnen Grafikdatei unterstützt, zu exportieren. Wählen Sie im Popup-Menü einen Dateityp. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als Grafikdatei“ auf Seite 801. Informationen zu den unterstützten Dateitypen finden Sie unter „Dateiformat-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.
Avid Log Exchange	Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Bin als Shot Log-Datei zu exportieren, die den Spezifikationen zu Avid Log Exchange (ALE) entspricht. Informationen zu Avid Log Exchange finden Sie in „Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange“ auf Seite 178.
Tab Delimited	Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Bin als Shot Log-Datei in Form einer Tab-getrennten ASCII-Textdatei zu exportieren.

Exportieren von OMFI- und AAF-Dateien

Die Optionen zum Exportieren von OMFI- (OMF Interchange-) und AAF- (Advanced Authoring Format-) Dateien wurden für diese Version geändert. Es ist nun möglich, in einem Schritt Medien zu konsolidieren oder zu kopieren und eine OMFI- oder AAF-Datei zu erstellen.

Exportieren mit OMF Interchange

OMF Interchange (OMFI) ist ein plattformunabhängiges Dateiformat, das sowohl das digitale Material (Video, Audio, Grafik und Animation) als auch Informationen darüber enthält, wie die Medien zur fertigen Sequenz zusammengesetzt wurden. Diese Bearbeitungsinformationen werden Komposition genannt und sind die OMFI-Darstellung der im Avid-System erstellten Sequenz. Das OMF Interchange-Format ist das Ergebnis der Zusammenarbeit vieler Partner aus Industrie und Normung sowie von Avid Technology, Inc.

Jedes Programm, das OMFI unterstützt, kann OMFI-Dateien lesen, auch wenn es sich auf einer anderen Computerplattform befindet. Dank OMFI können also Dateien ohne Konvertierung zwischen verschiedenen Anwendungen auf verschiedenen Plattformen ausgetauscht werden. Dies ist vor allem beim Importieren von Animations- oder Audiodateien hilfreich, die auf herstellerspezifischen Plattformen erstellt wurden.

Um Fehler und Kompatibilitätsprobleme beim Importieren und Exportieren von OMFI-Dateien zu vermeiden, folgen Sie den Empfehlungen „Dateiformat-Spezifikationen“ in der Ergänzung zum *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Exportieren mit AAF

AAF (Advanced Authoring Format) ist ein plattformübergreifendes Format für Multimedia-Dateien, das den Austausch von Medien und Kompositionsinformationen zwischen AAF-fähigen Anwendungen ermöglicht. Zu diesen Anwendungen gehören vor allem Inhaltserstellungs-Tools wie Avid-Schnittsysteme, Avid|DS, Sound Forge® von Sonic Foundry, um nur einige zu nennen.

Grundsätzlich werden zwei Arten von Daten in einer AAF-Datei unterschieden:

- Medien wie Audio und Video
- Kompositionsinformationen bzw. Metadaten, die Anweisungen zum Kombinieren und Ändern des Medienanteils der AAF-Datei enthalten, damit ein vollständiges Multimedia-Programm erstellt werden kann.

Wählen einer OMFI- oder AAF-Übertragungsmethode

OMF Interchange und AAF stellen in der auf dem Avid-System implementierten Form jeweils zwei Verfahren zum Exportieren von Dateien zur Verfügung.

Methode 1: Kompositionen mit verknüpften Medien

Das Avid-System kann eine OMFI- oder AAF-Datei exportieren, die lediglich die Schnittinformationen zu einem Masterclip oder einer Sequenz enthält. Außerdem enthält die Datei Verweise auf die im Clip oder in der Sequenz verwendeten Mediendateien. Sie müssen dann sowohl die OMFI- bzw. AAF- als auch die Mediendateien überspielen oder das Material auf dem anderen System erneut aufzeichnen. Nachdem Sie das Material einmal überspielt haben, können Sie anschließend revidierte Dateien übertragen, die nur die Kompositionsdaten enthalten, es sei denn, Sie haben die Medien konsolidiert. In diesem Fall müssen Sie die Mediendateien ebenfalls übertragen. Medien können während des Exports (siehe „Exportieren von OMFI- oder AAF-Dateien“ auf Seite 774) oder vor dem Export (siehe „Konsolidieren von Medien“ auf Seite 373) konsolidiert werden.

Methode 2: Kompositionen mit eingebetteten Medien

Das Avid-System exportiert eine OMFI- oder AAF-Datei, die alle Schnittinformationen für den ausgewählten Masterclip bzw. die Sequenz zusammen mit den Video- und Audiomediendateien für diesen Masterclip oder die Sequenz enthält. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von OMFI- oder AAF-Dateien“ auf Seite 774.

(Nur Macintosh) SD2-Audiomedien können nicht in eine OMFI- oder AAF-Datei eingebettet werden. Wenn Sie eine OMFI- oder AAF-Komposition in ein Produkt exportieren, das das SD2-Audioformat unterstützt, müssen Sie eine Exportmethode wählen, die eine Verknüpfung zu den Dateien herstellt. Sind die Audiodateien nicht im SD2-Format, müssen Sie Consolidate and Link to Consolidated Media und Convert Audio Sample Rate to SD2 aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 51 auf Seite 777.

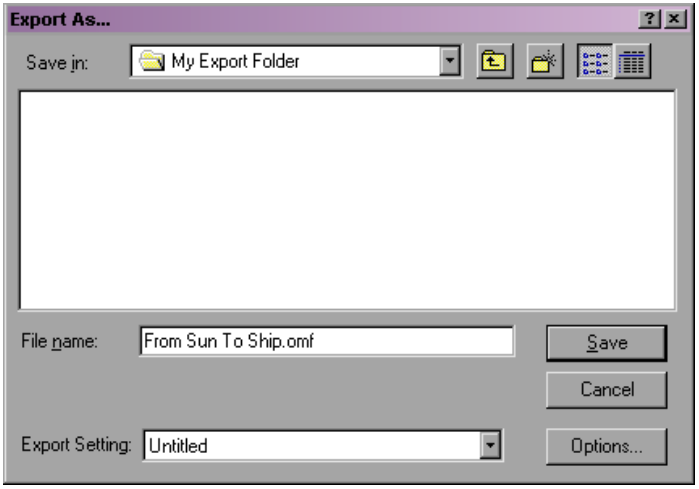
Exportieren von OMFI- oder AAF-Dateien

So exportieren Sie Masterclips oder Sequenzen als OMFI- oder AAF-Dateien.

1. Wählen Sie die Sequenzen oder Clips aus, die Sie exportieren möchten.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

Windows



Macintosh

3. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus.

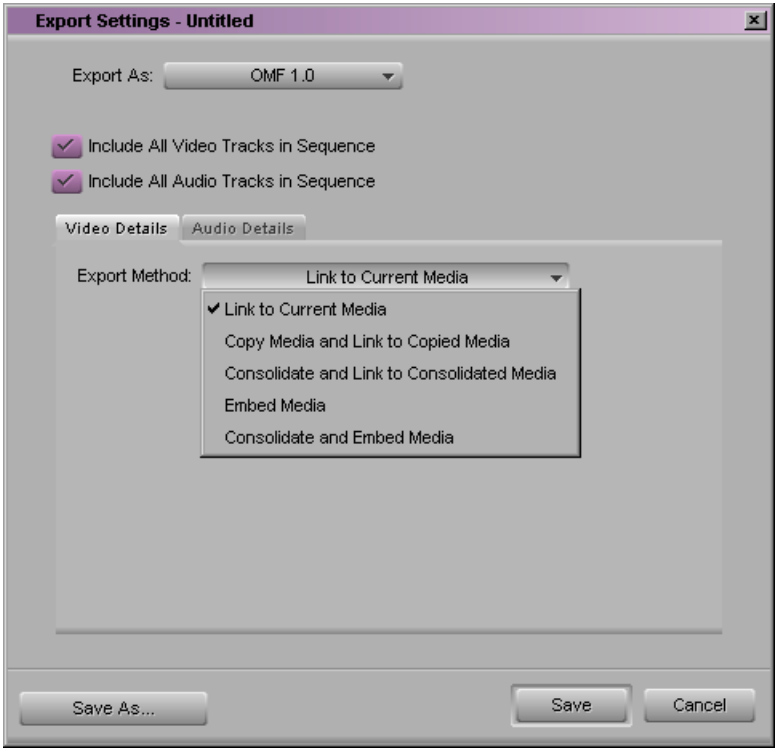
   Wenn Sie eine neue Einstellung erstellen möchten, wählen Sie Untitled.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As entweder OMF 1.0, OMF 2.0 oder AAF.

6. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe Tabelle 51 auf Seite 777).



7. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf Save, um die Einstellungen in der bestehenden Einstellungsdatei zu speichern.

     Das Dialogfeld Export As wird erneut geöffnet.

   - Zum Erstellen einer neuen Einstellungsdatei klicken Sie auf Save As.

     Das Dialogfeld Save Export Setting wird geöffnet.

     Geben Sie in das Feld Setting Name einen Namen für die Einstellung ein, und klicken Sie auf OK. Das Dialogfeld Export As wird erneut geöffnet.

8. (Optional) Ändern Sie im Dialogfeld Export As den Dateinamen.

   In den meisten Fällen empfiehlt es sich, die Dateinamenerweiterung beizubehalten.

9. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.

10. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Tabelle 51 Dialogfeld Export Settings (Optionen für OMFI- und AAF- Einstellungen)

Option	Unteroption	Beschreibung
Export As:	OMF 1,0	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, OMFI Version 2.0 nicht unterstützt.
	OMF 2.0	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, OMFI Version 2.0 unterstützt. Wählen Sie im Zweifelsfall OMF 1.0.
	AAF	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, AAF unterstützt.
Include All Video Tracks in Sequence		Wählen Sie diese Option, um alle Videospuren der Sequenz in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubeziehen. Die Registerkarte Video Details wird angezeigt.
Include All Audio Tracks in Sequence		Wählen Sie diese Option, um alle Audiospuren der Sequenz in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubeziehen. Die Registerkarte Audio Details wird angezeigt.
Die Registerkarten Video Details und Audio Details bieten folgende Optionen:		
Export Method:	Link to Current Media	Wählen Sie diese Option, um eine OMFI- oder AAF-Komposition mit Verweisen auf die Medien an ihren aktuellen Speicherorten zu exportieren. Die Medien werden nicht in die Datei eingebettet.
	Copy Media and Link to Copied Media	Wählen Sie diese Option, um Medien auf ein anderes Laufwerk zu kopieren und eine OMFI- oder AAF-Komposition mit Verweisen auf die kopierten Medien zu exportieren.

Tabelle 51 Dialogfeld Export Settings (Optionen für OMFI- und AAF- Einstellungen) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Consolidate and Link to Consolidated Media	Wählen Sie diese Option, um eine OMFI- oder AAF-Komposition mit Verweisen auf konsolidierte Medien zu exportieren. Weitere Informationen zum Konsolidieren finden Sie unter „Konsolidieren von Medien“ auf Seite 373.
	Embed Media	Wählen Sie diese Option, um Video- und Audiomedien in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubeziehen (einzubetten).
	Consolidate and Embed Media	Wählen Sie diese Option, um Video- und Audiomedien zu konsolidieren und anschließend in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubeziehen (einzubetten). Wählen Sie das gewünschte Laufwerk aus der Liste Target Drives aus. Der Standardwert für die Handle-Länge beträgt 60 Bilder. Wenn Sie diesen Wert ändern möchten, geben Sie die gewünschte Handle-Länge in Bildern ein. Weitere Informationen zum Konsolidieren finden Sie unter „Konsolidieren von Medien“ auf Seite 373.
Destination Folder:	Set	Klicken Sie auf Set, um das Laufwerk und den Ordner auszuwählen, auf bzw. in dem Kopien der Mediendateien abgelegt werden sollen.
Target Drive for Consolidate:		Wählen Sie das Laufwerk aus, auf dem die konsolidierten Mediendateien erstellt werden sollen.
Handle Length: *nn* Frames		Geben Sie die Länge der Handles für konsolidierte Clips in Bildern ein. Unter Handles versteht man Material außerhalb der durch IN- und OUT-Marken abgegrenzten Clips. Sie werden für Übergänge und Trimmvorgänge zwischen den neuen, kürzeren Masterclips verwendet. Der Standardwert beträgt 60.
Die folgenden Optionen stehen nur auf der Registerkarte Audio Details zur Verfügung:		
Include Rendered Audio Effects		Aktivieren Sie diese Option, wenn Audioeffekte während des Exportvorgangs gerendert werden sollen.

Tabelle 51 Dialogfeld Export Settings (Optionen für OMFI- und AAF- Einstellungen) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Convert Audio Sample Rate to:	Project rate, 32 kHz, 44.1 kHz oder 48 kHz	Wählen Sie diese Option, wenn Ihre Sequenz Material mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, jedoch eine einheitliche Sample-Rate benötigt wird. (Die Sample-Rate des Projekts wird im Fenster Audio Project Settings festgelegt.) Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen von Audioprojekteinstellungen“ auf Seite 235. Mit dieser Option können Sie die Sample-Rate auch ändern, falls die Anwendung, in die Sie exportieren, die aktuelle Sample-Rate nicht unterstützt.
Convert Audio File Format to:	WAVE	Wenn die Sequenz Audiodateien in unterschiedlichen Formaten enthält und Medien eingebettet werden sollen, müssen Sie ein einheitliches Format für die Audiodateien wählen. Die Audiodateien werden während des Exports in dieses Format konvertiert. Wenn Sie Medien stattdessen konsolidieren und verknüpfen möchten, ist dieser Schritt optional. Wählen Sie WAVE (Dateinamenerweiterung .WAV), um Audiospuren im WAVE-Format zu verknüpfen oder einzubetten. Fast alle Windows-Anwendungen mit Audiofunktionen verwenden WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das WAVE-Format.
	AIFF-C	Wählen Sie AIFF-C, um Audiospuren im Format AIFF-C (Industriestandard) zu verknüpfen oder einzubetten. Beachten Sie, dass Ihr Avid-System Audiomedien nicht komprimiert.
	SD II (nur Macintosh)	Wählen Sie SD II, um eine Verknüpfung mit Audiospuren im SD II-Format (Sound Designer II) zu erstellen, um einen Export in AudioVision oder ein anderes Produkt durchzuführen, das das SD II-Format unterstützt. SD II-Audiomedien können nicht in eine OMFI- oder AAF-Datei eingebettet werden. Die konvertierten Dateien befinden sich in dem Ordner Exported Audio Media im Stammverzeichnis des Laufwerks, das über den meisten freien Speicherplatz verfügt.

Exportieren als AVI-Datei (nur Windows)

So exportieren Sie Material als Audio Video Interleave- (AVI-) Datei:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Enabled Tracks aktiviert ist. Sie können diese Option vor dem Export einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 768.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.
   - Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

Sie können diese Optionen im Voraus einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 768.

3. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   - Wenn Sie bereits eine AVI-Einstellung erstellt haben, wählen Sie diese aus dem Popup-Menü Export und gehen zu Schritt 11.
   - Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option AVI.

6. Wählen Sie auf der Registerkarte Video Format die gewünschten AVI-Optionen (siehe Tabelle 52 auf Seite 782).
7. Wählen Sie einen AVI-Codec, indem Sie auf die Schaltfläche Codec Options klicken.

   Das Dialogfeld Video Compression wird geöffnet.
8. Wählen Sie den gewünschten Compressor, und klicken Sie auf Configure, um den Codec weiter zu konfigurieren. Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 53 auf Seite 786.
9. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Video Compression zu schließen und zum Dialogfeld Export Settings zurückzukehren.
10. Wählen Sie auf der Registerkarte Audio Format die gewünschten AVI-Optionen (siehe Tabelle 52 auf Seite 782).
11. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen.

AVI-Einstellungen (nur Windows)

In Tabelle 52 werden die im Dialogfeld Export Settings enthaltenen AVI-Optionen beschrieben. Auf der Registerkarte Video Format können Sie außerdem weitere Optionen wählen, indem Sie auf die Schaltfläche Codec Options klicken.

Tabelle 52 Dialogfeld Export Settings (AVI-Einstellungsoptionen) (nur Windows)

Option	Unteroption	Beschreibung
Use Marks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die momentan aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option zum Exportieren aller Spuren des Clips bzw. der Sequenz.
Video and Audio		Wählen Sie diese Option, wenn sowohl das Audio- als auch das Videomaterial exportiert werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden des Avid-Codec für AVI (nur Windows)“ auf Seite 793.
Video Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Videomaterial exportiert werden soll.
Audio Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Audiomaterial exportiert werden soll. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie in einer anderen Anwendung Audiomaterial verwenden oder nachbearbeiten bzw. nur die Audiospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.
Video Format	Codec Options	Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfeld Video Compression geöffnet. Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 53 auf Seite 786.

Tabelle 52 Dialogfeld Export Settings (AVI-Einstellungsoptionen) (nur Windows) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Width x Height	Mit dieser Option können Sie die Höhe und Breite des Clips einstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine der Standardabmessungen. • **Scale to Fit:** Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. • **Crop/Pad:** Mit Crop/Pad werden Bilder weder skaliert noch wird deren Größe verändert. Falls erforderlich, fügt das System oben und unten schwarze Balken ein, um die korrekte Größe zu erhalten.
	Color Levels	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
	FPS	Mit dieser Option legen Sie die Bildfrequenz in Bildern pro Sekunde (B/s) für den AVI-Export fest.

Tabelle 52 Dialogfeld Export Settings (AVI-Einstellungsoptionen) (nur Windows) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	File Field Order	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. • **Odd (Upper Field First):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. • **Even (Lower Field First)** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. • **Single Field:** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.
Audio Format	Mono	Exportiert Audio in nur einen Kanal.
	Stereo	Exportiert Audio in zwei Kanäle.
	Sample Rate	Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Sample-Rate bestimmen möchten. • **Project Rate:** die native Rate des ausgewählten Audiomaterials (44,1 kHz oder 48 kHz) • **22.050 kHz:** die Hälfte der Sample-Rate von 44,1 kHz-Material. • **11.025 kHz:** ein Viertel der Sample-Rate von 44,1 kHz-Material.

Tabelle 52 Dialogfeld Export Settings (AVI-Einstellungsoptionen) (nur Windows) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Sample Size	Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Sample-Größe bestimmen möchten. • **16 bit:** Wenn Sie diese Option wählen, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 16 Bit (die aktuelle Standard-Bit-Rate für Audio). • **8 bit:** Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 8 Bit zur Verwendung in Systemen anderer Hersteller, die 16 Bit nicht unterstützen. Diese Option wird eingesetzt, um die Anforderungen an den Datendurchsatz zu verringern (z.B. zur Verbesserung der Wiedergabe in Multimedia-Projekten).

Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression (nur Windows)

In Tabelle 53werden die im Dialogfeld AVI Video Compression enthaltenen Optionen beschrieben. Diese Liste kann je nach Plattform und Version von Windows unterschiedliche Codecs enthalten.

Tabelle 53 Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression (nur Windows)

Option	Unteroption	Beschreibung
Compressor	Cinepak Codec by Radius	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Dieser Codec verwendet einen Komprimierungsalgorithmus, der für die Wiedergabe von CD-ROM optimiert wurde. Klicken Sie auf Configure, um das Dialogfeld Cinepak Codec for Windows 32 zu öffnen. Sie können dann zwischen einer Komprimierung in Farbe oder Schwarzweiß wählen.
	Microsoft Video 1	Verwenden Sie diese Option zum Erstellen von Dateien, die mit Video für Windows abgespielt werden können. Klicken Sie auf Configure, um das Dialogfeld Configure zu öffnen. Dort können Sie mit dem Schieberegler Temporal Quality Rate die Komprimierungsqualität der Datei einstellen.
	Microsoft MPEG-4 Video Codec V1, V2, V3	Für Internet-Dateien, die Video und Audio enthalten sollen. V3 ist die neueste Version. Klicken Sie auf Configure, um das Dialogfeld Configure zu öffnen. Sie können dann die Häufigkeit der Keyframes, die Komprimierung und die Datenrate bestimmen.
	Avid AVI Codec 2.0d2	Verwenden Sie diese Option zur Auswahl von Avid-Auflösungen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden des Avid-Codec für AVI (nur Windows)“ auf Seite 793.

Tabelle 53 Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression (nur Windows) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Full Frames (Uncompressed)	Für einen Export in hoher Bildqualität, bei dem keine Bilddaten verloren gehen. Mit dieser Option wird die Datei nicht komprimiert, was zu sehr großen Dateien führen kann. Verwenden Sie zum Exportieren einer unkomprimierten Datei im Verhältnis 1:1 den Avid-Codec für AVI.
Schieberegler Compression Quality		Wählen Sie diese Option, um die Komprimierungsqualität für manche Codecs einzustellen. Die Qualität für die Avid-Codecs für AVI kann nicht mit diesem Schieberegler eingestellt werden.
Key Frame Every *n* frames		Verwenden Sie diese Option, damit das System Keyframes als Referenz für die folgenden Bilder verwendet. Geben Sie die Häufigkeit der Keyframes als numerischen Wert ein. Diese Option ist für den Avid-Codec für AVI oder unkomprimierte Dateien nicht verfügbar.
Data Rate *n* KB/sec		Mit dieser Option können Sie eine spezifische Datenrate (in Kilobyte pro Sekunde) für die komprimierte Datei eingeben. Diese Option ist für den Avid-Codec für AVI oder unkomprimierte Dateien nicht verfügbar.

Avid-Codecs

Beim Export von QuickTime- oder AVI-Dateien aus dem Avid-System oder aus Anwendungen anderer Anbieter für den Import in ein Avid-System können Sie die folgenden Avid-Codecs (Compressor/Decompressor) verwenden:

- Avid-Codecs für QuickTime
- (nur Windows) Avid-Codec für AVI

Avid-Codecs für QuickTime

Zum Export von QuickTime-Dateien aus Ihrem Avid-System oder Anwendungen anderer Anbieter für den Import in ein Avid-System können Sie die folgenden Avid-Codecs verwenden:

- Avid DV
- Avid Meridien Compressed
- Avid Meridien Uncompressed
- Avid ABVB NuVista

Die Avid-Codecs erzeugen gekapselte Mediendateien zum Exportieren hoch auflösender Dateien, die von QuickTime-Anwendungen gelesen werden können. Der Avid DV-Codec und die beiden Avid Meridien-Codecs ermöglichen den schnellen Import in aktuelle Avid-Produkte. Verwenden Sie den Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime für die Abwärtskompatibilität mit Systemen, die AVRs verwenden.

Die besten Resultate erhalten Sie mit der Option Same as Source. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 728.

Exportieren mit dem Avid DV- oder einem Avid Meridien-Codec

So exportieren Sie einen Clip oder eine Sequenz mit dem Avid DV-Codec oder einem der Avid Meridien-Codecs:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:
   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.
   - Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Klicken Sie auf Options.

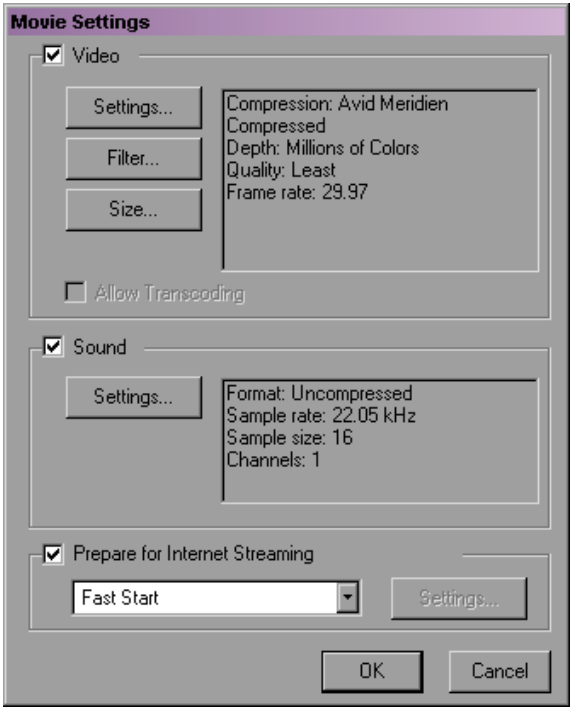
   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

5. Wählen Sie Custom.

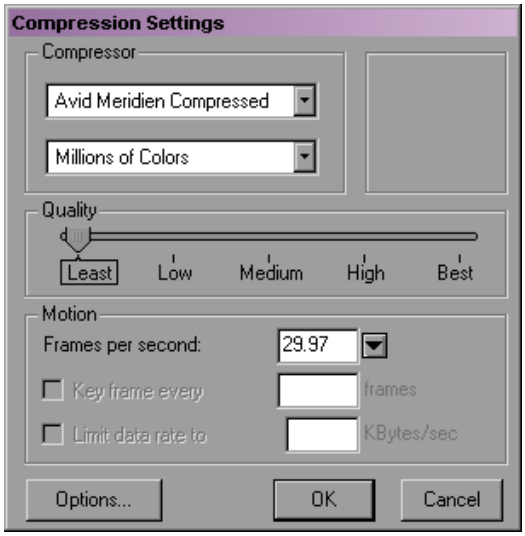
6. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.



7. Klicken Sie im Abschnitt Video auf Settings.

   Das Dialogfeld Compression Settings wird geöffnet.



8. Wählen Sie im oberen Popup-Menü im Abschnitt Compressor die Option Avid DV, Avid Meridien Uncompressed oder Avid Meridien Compressed.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options. Der Schieberegler Quality hat keine Auswirkungen auf Ihre Einstellungen.

   Eines der mit Codec Configuration bezeichneten Dialogfelder wird angezeigt.
10. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen und klicken Sie auf OK.
11. Klicken Sie im Dialogfeld Compression Settings und anschließend im Dialogfeld Movie Settings jeweils auf OK.

    Das Dialogfeld Export Settings wird erneut geöffnet.
12. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Exportieren mit dem Avid-Codec für QuickTime

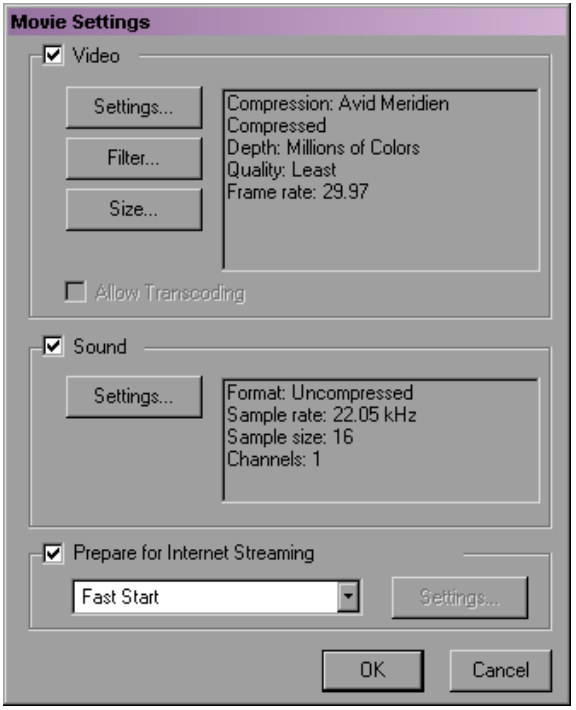
So exportieren Sie einen Clip oder eine Sequenz mit dem Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:
   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.
   - Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.
5. Wählen Sie Custom.
6. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.



7. Klicken Sie im Abschnitt Video auf Settings.

   Das Dialogfeld Compression Settings wird geöffnet.

8. Wählen Sie im oberen Popup-Menü im Abschnitt Compressor die Option Avid ABVB NuVista.

9. Passen Sie den Schieberegler Quality an.

   Das Dialogfeld Avid ABVB/NuVista Codec Configuration wird geöffnet. Der Schieberegler Quality hat keine Auswirkungen auf Ihre Einstellungen.

10. Wählen Sie das geeignete Format für das zu erstellende Material:

    - NTSC
    - PAL

11. Wählen Sie den passenden Kartentyp für die Medien:

    - NuVista (Macintosh-Systeme mit NuVista-Videokarte)
    - ABVB (Macintosh-Systeme mit Avid Broadcast-Videokarte)

12. Aktivieren oder deaktivieren Sie je nach Originalmaterial die Option Input.
13. Wählen Sie im Popup-Menü Resolution eine Auflösung aus.

    Das Menü wird entsprechend dem gewählten Format und dem verwendeten System aktualisiert.
14. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Avid ABVB/NuVista Codec Configuration zu schließen.
15. Klicken Sie im Dialogfeld Compression Settings auf OK.

    Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.
16. Klicken Sie auf OK.

    Das Dialogfeld Export Settings wird erneut geöffnet.
17. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Verwenden des Avid-Codec für AVI (nur Windows)

Der Avid-Codec für AVI erzeugt gekapselte Mediendateien zum Exportieren hoch auflösender Dateien, die von AVI-kompatiblen Anwendungen gelesen werden können.

So exportieren Sie einen Clip bzw. eine Sequenz mit dem Avid-Codec für AVI:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:
   - Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld und deaktivieren alle anderen.
   - Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.
   - Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option AVI.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Codec Options.

   Das Dialogfeld Video Compression erscheint.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Compressor die Option Avid AVI Codec.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Configure.

   Das Dialogfeld Avid AVI Codec Configuration wird geöffnet.

8. Wählen Sie das geeignete Format für das zu erstellende Material:
   - NTSC
   - PAL
9. Wählen Sie unter Type das entsprechende Boardset für das Material:
   - Interlaced
   - Progressiv
10. Wählen Sie im Popup-Menü Resolution eine Auflösung aus.
11. Aktivieren oder deaktivieren Sie je nach Originalmaterial die Option Source has ITU-R 601 video levels.
12. Klicken Sie auf Close.
13. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Video Compression zu schließen und zum Dialogfeld Export Settings zurückzukehren.
14. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Installieren eines Avid-Codec auf anderen Systemen

Bei der Installation von Avid Xpress DV auf Ihrem System werden die Avid-Codecs für QuickTime und der Avid-Codec für AVI automatisch installiert. Sie können die Codecs dann kopieren und auf anderen Windows- oder Macintosh-Workstations installieren, auf denen Sie QuickTime-kompatible Anwendungen verwenden. Wenn der Avid-Codec für QuickTime auf der Workstation installiert ist, können Sie Dateien aus

der QuickTime-kompatiblen Anwendung für einen Rückimport in das Avid Xpress DV-System exportieren. Wenn der Avid AVI-Codec auf der anderen Workstation installiert ist, können Sie AVI-Dateien aus der AVI-kompatiblen Anwendung für einen Rückimport in das Avid Xpress DV-System exportieren.

Damit Sie den Avid-Codec für AVI auf einem Windows-System nutzen können, müssen Sie ihn von der Avid Xpress DV-Installations-CD installieren.

Kopieren eines Avid-Codec für QuickTime auf ein anderes Windows-System (nur Windows)

So kopieren Sie einen Avid-Codec für QuickTime auf ein anderes Windows-System:

1. Öffnen Sie auf dem Avid-System folgenden Ordner:

   C:\Winnt\System32

2. Kopieren Sie die erforderlichen Codecs auf eine Diskette oder einen Netzwerkserver.

   In der folgenden Tabelle werden die Codecs beschrieben:

Codec	Beschreibung
AvidQTDV25Codec.qtx	Codec nur für Avid DV 25 (kostenlos)
AvidQTAVdvCodec.qtx	Codec für Avid DV (mit Dongle)
AvidQTCodec.qtx	Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime
AvidQTAVJICodec.qtx	Avid Meridien Compressed Codec für QuickTime
AvidQTAVUICodec.qtx	Avid Meridien Uncompressed Codec für QuickTime

3. Installieren Sie den Codec im folgenden Ordner der anderen Workstation:

   C:\Winnt\System32

Kopieren eines Avid-Codec für AVI (nur Windows)

So kopieren Sie den Avid-Codec für AVI auf ein anderes Windows-System:

1. Legen Sie die Avid-Installations-CD ein.
2. Klicken Sie im Startbildschirm auf Browse CD.

   Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn die CD nicht automatisch gestartet wird:

   a. Doppelklicken Sie auf My Computer.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
3. Doppelklicken Sie auf den Ordner Installers.
4. Doppelklicken Sie auf den Ordner AvidAVICodec.
5. Doppelklicken Sie auf den Ordner Disk 1.
6. Doppelklicken Sie auf Setup.exe.

   Das Installationsprogramm wird gestartet und der Startbildschirm erscheint.
7. Klicken Sie auf Next.

   Die Datei AvidAVICodec.dll wird im Ordner C:\Winnt\System32 installiert. In einer Meldung werden Sie gefragt, ob Sie den Computer neu starten möchten.
8. Klicken Sie auf Yes und dann auf Finish.

Kopieren eines Codec auf ein Macintosh-System (nur Macintosh)

So installieren Sie den Avid-Codec für QuickTime auf einem anderen Macintosh-System:

1. Öffnen Sie auf Ihrem Avid-System im Systemordner den Ordner /Library/QuickTime.
2. Kopieren Sie die erforderlichen Codecs auf eine Diskette oder einen Netzwerkserver.

   In der folgenden Tabelle werden die Codecs beschrieben:

Codec	Beschreibung
Avid DV Codec	Avid DV-Codec für QuickTime
Avid-Codec	Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime
Avid Compressed G4	Avid Meridien Compressed Codec für QuickTime
Avid Uncompressed G4	Avid Meridien Uncompressed Codec für QuickTime

3. Kopieren Sie die Codec-Erweiterungen in den Ordner /Library/QuickTime des Systems, auf dem sich die QuickTime-kompatible Anwendung befindet.

   Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die Datei im Ordner Extensions installieren möchten.

4. Klicken Sie auf OK.
5. Starten Sie den Rechner neu.

   Der Codec ist jetzt installiert.

Falls beim Öffnen oder Abspielen der Exportdatei in einer anderen Anwendung Probleme auftreten, erhöhen Sie den dem Programm zugewiesenen Speicher.

Herunterladen der Avid-Codecs für QuickTime

Die Avid-Codecs für QuickTime für Ihr Avid-System (Windows oder Macintosh) sind als Teil der Standardinstallation auf der Installations-CD-ROM enthalten. Wenn Sie die Codecs für eine andere Plattform (Windows oder Macintosh) benötigen oder aktuellere Versionen installieren möchten, können Sie sie aus dem Avid Customer Support Knowledge Center herunterladen.

So laden Sie die Avid-Codecs für QuickTime herunter:

1. Besuchen Sie das Customer Support Knowledge Center unter www.avid.com.

   Weitere Informationen finden Sie in den mit Ihrem Avid-System mitgelieferten Release Notes.

2. Suchen Sie nach dem Begriff Codecs.
3. Wählen Sie in der Liste die aktuellste Version der Codecs, und laden Sie sie herunter.

Exportieren aus einer Anwendung eines anderen Anbieters

So exportieren Sie Dateien aus einer QuickTime-kompatiblen Anwendung oder einer AVI-kompatiblen Anwendung unter Windows zum Import (oder Rückimport) in das Avid-System:

1. Vergewissern Sie sich, dass der entsprechende Codec auf der Workstation installiert ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Installieren eines Avid-Codec auf anderen Systemen“ auf Seite 794.
2. Führen Sie den Export nach dem für die jeweilige Software empfohlenen Verfahren durch.
3. Wenn das Dialogfeld Export Settings geöffnet wird, wählen Sie den gewünschten Avid-Compressor.

Wenn Sie eine nicht dem Standard entsprechende Bildgröße wählen, kann das Avid-System keinen Dateischnellimport durchführen.

4. Schließen Sie den Exportvorgang ab.

Exportieren von Spuren als Audiodateien

So exportieren Sie die Audiospuren eines Clips bzw. einer Sequenz als Audiodatei:

1. (Optional) Setzen Sie IN- oder OUT-Marken, um einen bestimmten Teil des Audiomaterials in einer Sequenz zu markieren.
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen eines Clips bzw. einer Sequenz:
   - Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.
   - Klicken Sie auf den Clip bzw. die Sequenz in einer Bin.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus. Wenn Sie nicht über eine voreingestellte Audiovorlage verfügen, klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option Audio.
6. (Optional) Vergewissern Sie sich, dass Use Marks ausgewählt ist.
7. Wählen Sie Mono oder Stereo.
8. Wählen Sie ein Audioformat und eine Sample-Rate. Treffen Sie Ihre Auswahl mit Hilfe Tabelle 54.
9. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Tabelle 54 Dialogfeld Export Settings (Optionen für Audio)

Option	Beschreibung
Mono Stereo	Wählen Sie die entsprechende Option, um die Audiospuren in Mono oder Stereo zu exportieren.
WAVE	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im WAVE-Format (Dateinamenerweiterung .wav) zu exportieren. Fast alle Windows-Anwendungen mit Audiofunktionen verwenden WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das WAVE-Format.
AIFF-C	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Industriestandard AIFF-C zu exportieren, der mit vielen anderen Audio- und Multimedia-Anwendungen kompatibel ist.
Sample Rate	Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten: • Projektrate • 32 kHz • 44.1 kHz • 48 kHz Wählen Sie diese Option, wenn Ihre Sequenz Material mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, jedoch eine einheitliche Sample-Rate benötigt wird. (Die Sample-Rate des Projekts wird im Dialogfeld Audio Project Settings festgelegt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Anpassen von Audioprojekteinstellungen“ auf Seite 235.) Mit dieser Option können Sie die Sample-Rate auch ändern, falls die Anwendung, in die Sie exportieren, die aktuelle Sample-Rate nicht unterstützt.

Exportieren als Grafikdatei

Im Avid-System können Sie aus einer Reihe von Optionen für das Grafikformat wählen.

So exportieren Sie Material als Grafikdatei:

1. Setzen Sie eine IN-Marke, um das markierte Bild aus einer Bin bzw. einem Monitor zu exportieren, oder bewegen Sie den Positionszeiger auf das zu exportierende Bild.
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen eines Clips bzw. einer Sequenz:
   - Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.
   - Klicken Sie auf den Clip bzw. die Sequenz in einer Bin.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus. Wenn Sie nicht über eine voreingestellte Grafikvorlage verfügen, klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option Graphic.
6. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe Tabelle 55).
7. Vergewissern Sie sich, dass Use Marks ausgewählt ist.
8. Wählen Sie im Popup-Menü Graphic Format ein Format aus. Treffen Sie Ihre Auswahl mit Hilfe der Tabelle 56.
9. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und im angegebenen Zielordner angezeigt.

Wenn Sie mit den Einstellungen unter Format Options arbeiten, können Sie die Standardwerte der Einstellungen wiederherstellen, indem Sie auf Default klicken. In Tabelle 56 auf Seite 804 werden die zusätzlichen Grafikformatoptionen beschrieben.

Tabelle 55 Dialogfeld Export Settings (Optionen für Grafikexport)

Option	Unteroption	Beschreibung
Use Marks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die momentan aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option zum Exportieren aller Spuren des Clips bzw. der Sequenz.
Graphic Format	Format Options	Mit dieser Option können Sie ein Grafikformat für den Export auswählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Format Options, wenn Sie die Exportparameter festlegen möchten.
Width x Height		Mit dieser Option können Sie die Höhe und Breite des Clips einstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine der Standardabmessungen. • **Scale to Fit:** Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. • **Crop/Pad:** Mit Crop/Pad werden Bilder weder skaliert noch wird deren Größe verändert. Falls erforderlich, fügt das System oben und unten schwarze Balken ein, um die korrekte Größe zu erhalten.
Color Levels		Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
Sequential Files		Diese Option erzeugt eine Reihe sequentiell nummerierter Standbilder. Die Bildrate der Zuspieldatei bestimmt die Anzahl der Standbild-Dateien, die erstellt werden.

Tabelle 55 Dialogfeld Export Settings (Optionen für Grafikexport) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
File Field Order		Mit dieser Option können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. • **Odd (Upper Field First):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. • **Even (Lower Field First)** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. • **Single Field:** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat

Dateityp	Parameter	Beschreibung
Alias		Diese Option erstellt Dateien, die mit Alias™/Wavefront™-Systemen kompatibel sind.
BMP	Windows	Diese Option erstellt Dateien für das Betriebssystem Microsoft Windows.
	OS/2	Diese Option erstellt Dateien für das Betriebssystem IBM® OS/2®.
Chyron		Wurde von der Chyron Corporation zur Verwendung in Videobildspeichern von Chyron®-Titelgeneratoren entwickelt.
Cineon	Blackpoint (Windows) Black Point (Macintosh)	Mit dieser Option können Sie einen Wert für die Belichtung einstellen, die dem Filmen einer 2%ig schwarzen Karte entspricht. Die Werte können zwischen 0 und 1022 liegen. Der Standardwert 0 ist für die meisten Zwecke geeignet.
	Whitepoint (Windows) White Point (Macintosh)	Mit dieser Option können Sie einen Belichtungswert einstellen, der einer weißen Fläche mit 90 % Reflexionsgrad entspricht. Die Werte können zwischen 1 und 1023 liegen. Stammen die Dateien aus einem Cineon™-System und sollen sie wieder dorthin übertragen werden, verwenden Sie den Wert 1023 als Weißpunkt. Der Standardwert von 685 ist geeignet, wenn das Zielgerät kein Cineon-System, sondern z.B. ein Videomonitor ist.

Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Gamma	Diese Option ermöglicht die Korrektur von Gamma-Unterschieden bei der Ausgabe. Der Wert kann zwischen 0,01 und 100,0 liegen. Verwenden Sie den Standardwert 1,0 für Bilder, die auf einem PC-Monitor angezeigt werden sollen. Stellen Sie für einen Silicon Graphics®- oder einen Macintosh-Monitor den Wert 0,59 ein. Stellen Sie für ITU-R 601- (CCIR-601-) Video den Wert 0,45 ein.
ERIMovie	Pack 24 bits	Diese Option bestimmt, ob die Bilddaten bei einer Farbtiefe von 24 Bit gepackt (komprimiert) oder bei 32 Bit (raw) gespeichert werden.
Framestore		Das Framestore-Format ist ein 16-Bit-Format für Videobilder, das zusammen mit der Video Toaster™-Hardware von Newtek auf dem Amiga® eingesetzt wird. HIIP unterstützt sowohl komprimierte als auch unkomprimierte Framestore-Formate.
IFF		Wurde von Electronic Arts entwickelt. IFF (Interchange File Format) oder genauer IFF-ILBM (InterLeaved BitMap) ist das Standarddateiformat, mit dem Anwendungen auf dem Amiga Grafikdateien übertragen.
JPEG	Quality	Diese Option bestimmt die Größe und Qualität der Ausgabedatei. Höhere Werte erzeugen bessere Bilder, aber auch größere Dateien. Niedrigere Werte reduzieren zwar die Bildqualität, aber auch die Dateigröße.
	Baseline	Dies ist die Standardeinstellung. Lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrer JPEG-Anwendung nach, ob diese Option erforderlich ist.

Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Progressiv	Diese Option ermöglicht das Speichern progressiver JPEG-Dateien, wobei die Datei in eine Reihe von Scans steigender Bildqualität unterteilt wird. Bei jedem Scan wird das Bild besser erkennbar. Progressive JPEG-Dateien können nur von Anwendungen erkannt werden, die dieses Format unterstützen, z.B. von bestimmten Web-Browsern.
OMF	Compression	Diese Option bestimmt die Komprimierungsrate und damit auch die Dateigröße. Beim erneuten Aufzeichnen können Sie unter allen vom Avid-System unterstützten Komprimierungsraten wählen. Weitere Informationen zu Avid-Komprimierungsraten finden Sie unter „Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen“ auf Seite 249.
	Frame Rate NTSC/PAL	Mit diesen Optionen können Sie bei Komprimierungsraten, die beides zulassen, entweder NTSC oder PAL auswählen. Das System zeigt dann die erforderliche Bildgröße und die Standard-Bildrate an.
PCX		Wurde von der Zsoft Corporation für die Verwendung mit der hauseigenen Grafikanwendung PC PaintBrush™ entwickelt.
Photoshop	Compression	Diese Option bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie die Option deaktivieren, werden die Dateien größer.
PICT (nur Windows)	Erstellen MacBinary header	Diese Option erzeugt eine Datei mit einem MacBinary-Header. MacBinary ist ein Dateiformat zum Abbilden aller Informationen einer Macintosh-Datei in einer Binärdatei. Das Format ist kompakt und eignet sich zum Speichern von Macintosh-Dateien auf anderen Systemen. Verwenden Sie ein Dienstprogramm zur Dateidekomprimierung, um die MacBinary-Datei auf einem Macintosh-Rechner zu dekodieren.

Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
Pixar		Mit dieser Option können Sie die Datei im Pixar®-Format speichern.
PNG	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
	Interlaced	Diese Option ermöglicht das Speichern der Datei für eine progressive Darstellung ähnlich wie bei progressiven JPEG-Dateien. Beim Überspielen der Datei wird das Bild immer besser erkennbar. Interlaced PNG-Dateien können nur von Anwendungen erkannt werden, die dieses Format unterstützen, z.B. von bestimmten Web-Browsern.
QRT		Wurde auf dem Amiga-PC zur Verwendung unter verschiedenen Betriebssystemen entwickelt. Das Format wird von vielen Raytracing-Programmen verwendet, z.B. von DKB Ray Trace und QRT.
Rendition		Wurde von Numerical Design, Ltd. entwickelt.
SGI	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
Softimage		Wurde von Softimage®, Inc., zur Verwendung mit der hauseigenen Software entwickelt.
Sun Raster™		Wurde von Sun Microsystems, Inc., entwickelt und wird hauptsächlich von Sun-Anwendungen unterstützt.
TARGA	Color Depth	Diese Option bestimmt, wie Bilder gespeichert werden. Die 5-Bit-Option speichert die Daten im Format Targa 16. Die 8-Bit-Option speichert die Daten im Format Targa 24/32.

Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Compression	Diese Einstellung bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie die Option deaktivieren, werden die Dateien größer.
TIFF	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
	Compression	Diese Einstellung bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie None wählen, werden die Daten nicht komprimiert, was zu großen Dateien führen kann. RLE (Run Length Encoded) erzeugt relativ kleine und gut konvertierbare Dateien. JPEG erzeugt Dateien variabler Größe je nach der eingestellten Qualität. Je besser die Qualität, desto größer sind die Dateien.
	JPEG Quality	Diese Option verändert die Bildqualität von JPEG-Dateien auf einer Skala von 0 bis 100. Je höher der eingestellte Wert, desto besser ist die Bildqualität.
Wavefront	Format Type	Diese Option bestimmt eines der beiden Ausgabeformate, die von Wavefront unterstützt werden (RLA oder RLB).
	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
	Gamma	Diese Option ermöglicht die Korrektur von Gamma-Unterschieden zwischen der Ausgabeanzeige von Macintosh und Windows-PC. Diese Option ist für plattformübergreifende Anwendungen gedacht, die angepasst werden müssen. *Lesen Sie in der Dokumentation zu der Wavefront-Anwendung nach, ob Sie diesen Wert anpassen müssen. Normalerweise können Sie den Standardwert verwenden.*

Tabelle 56 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
XWindows		Wurde vom MIT X Consortium entwickelt und wird von vielen X Window System™-Anwendungen auf Workstations und einigen PCs unterstützt.
YUV	Format	Diese Option bestimmt das Videoformat gespeicherter Dateien. Bei der Einstellung NTSC wird das NTSC-Videoformat (720 x 486) verwendet. Bei der Einstellung PAL wird das PAL-Videoformat (720 x 576) verwendet. Die Bilder werden entweder mit Schwarz aufgefüllt oder beschnitten.
	Smooth YUV	Diese Option verbessert die Wiedergabetreue von RGB-Bildern, die im YUV-Format gespeichert wurden.

Austauschen von Dateien mit QuickTime Macintosh-Anwendungen

Avid verfügt über Software, die zum Datenaustausch mit QuickTime-Anwendungen auf Macintosh-Systemen dient. Diese Software wird neben der Installations-CD auf einer Macintosh-Diskette mitgeliefert. Weitere Informationen entnehmen Sie der Readme-Datei auf der Macintosh-Diskette.

Überspielen eines Projekts auf ein anderes Avid-System

Dieser Abschnitt beschreibt die Übertragung von Projekten und Medienordnern von einem Avid-System auf ein anderes.

Es gibt zwei grundlegende Verfahren, um Projekte zwischen Windows- oder Macintosh-Systemen zu übertragen:

- Verschieben von Projektordnern, Einstellungen und Mediendateien von einem System auf ein anderes
- Verschieben von Projektordnern und Einstellungen auf ein anderes System und anschließendes erneutes Aufzeichnen des Materials (Informationen zum erneuten Aufzeichnen finden Sie unter „Erneutes Aufzeichnen des Materials“ auf Seite 281)

Methoden zum Übertragen von Dateien auf ein anderes Avid-System

Das zur Übertragung verwendete Gerät hängt von der ausgewählten Übertragungsmethode ab.

- Das Verschieben von Projektordnern, Einstellungen und Mediendateien benötigt viel Speicherplatz, da die Mediendateien sehr groß sind.
- Werden nur die Projektordner und die Einstellungen übertragen, wird nur wenig Speicherplatz benötigt.

Tabelle 57 enthält eine Liste mit den empfohlenen Geräten zur Übertragung von Dateien auf ein anderes System.

Tabelle 57 Geräte zum Übertragen von Dateien

Gerät	zum Übertragen von
Diskettenlaufwerk oder ähnliches Gerät	Projekt- und Einstellungsdateien
Wechselspeichergerät, z.B. eine Festplatte	Medien-, Projekt- und Einstellungsdateien
Netzwerkspeichergerät, z.B. ein Dateiserver	Medien-, Projekt- und Einstellungsdateien

Kompatibilitätsanforderungen für die Übertragung

Wenn Sie ein Projekt auf ein anderes Avid-System übertragen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Beide Systeme verwenden dieselbe Version oder kompatible Versionen der Anwendung.
- Die in dem Projekt verwendeten Schriftarten sind auf beiden Systemen installiert.
- Die Speicherzuweisung der Anwendung ist in beiden Systemen ähnlich (nur Macintosh).
- Die Auflösungen bei der Übertragung von Mediendateien sind kompatibel Avid Xpress DV nutzt das DV-Format, das nicht direkt mit den in Avid Media Composer®, Avid Film Composer®, Symphony™ oder Avid Xpress genutzten Medienformaten kompatibel ist. Je nach Übertragungsrichtung haben Sie mehrere Möglichkeiten.

Weitere Informationen zur Kompatibilität zwischen Avid-Anwendungen finden Sie in *den Release Notes zu Avid Xpress DV.*

Übertragen eines Projekts mit verknüpften Mediendateien

Es gibt zwei grundlegende Verfahren zum Übertragen von Projekten mit ihren Mediendateien auf ein anderes Avid-System:

- Fertigen Sie Sicherheitskopien der Projektdateien an und übertragen Sie die Mediendateien auf ein Wechselspeichergerät.
- Senden Sie Sequenzen, Clips oder vollständige Projekte an ein Netzwerkspeichergerät.

So übertragen Sie ein aktuelles Projekt sowie die dazugehörigen Mediendateien auf ein anderes Avid-System:

1. (Optional) Konsolidieren Sie das Material des Projekts für die Übertragung auf ein anderes System auf einem entsprechenden Laufwerk. Weitere Informationen zur Konsolidierung finden Sie unter „Konsolidieren von Medien“ auf Seite 373.

Benennen Sie die Ordner OMFI MediaFiles, die sich auf dem Medienlaufwerk befinden, nicht um. Das Zielsystem verwendet die Namen der Ordner zum Auffinden der Mediendateien.

2. Kopieren Sie den Projektordner und die Einstellungsdateien, die Sie am neuen Standort beibehalten möchten, auf eine Diskette bzw. auf einen Server. Weitere Informationen finden Sie unter „Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen“ auf Seite 813.

   Sie können auch einen neuen Ordner im Stammverzeichnis des Medienlaufwerks erstellen und den Projektordner sowie alle Einstellungsdateien dorthin kopieren.
3. Schließen Sie Avid, und fahren Sie den Computer herunter.
4. Entfernen Sie die Laufwerke mit den Mediendateien, und bringen Sie diese und die Diskette an den neuen Standort.

Weitere Informationen zum Verschieben von Festplatten und Wechselspeichergeräten finden Sie unter „Einrichten Ihres Avid Xpress DV-Systems“ im Handbuch Erste Schritte mit Avid Xpress DV.

5. Bauen Sie die Laufwerke am neuen Standort bei ausgeschaltetem Computer ein bzw. schließen Sie sie an, und starten Sie das betreffende System.
6. Kopieren Sie den Projektordner und evtl. vorhandene Einstellungsdateien in den entsprechenden Ordner auf dem Laufwerk C: (Windows) bzw. der Macintosh HD (Macintosh). Weitere Informationen finden Sie unter „Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen“ auf Seite 813.
7. Starten Sie Avid, öffnen Sie das Projekt, und fahren Sie mit der Arbeit fort.

Das Avid-System rekonstruiert beim ersten Starten der Anwendung die MediaFiles-Datenbank und nimmt das neue Material in das interne Verzeichnis des Systems auf.

Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen

Informationen zu diesen Dateien und Ordnern finden Sie in Kapitel 2.

Damit Sie Projekte, Bins und Benutzerprofile öffnen können, die in einem anderen Avid-System erstellt wurden, müssen Sie vor dem Starten der Anwendung bestimmte Ordner direkt in den Ordner Avid Projects bzw. Avid Users verschieben. Sie können auch Dateien mit Systemeinstellungen von einem System auf das andere übertragen.

Wenn Sie ein Projekt mit Titeln verschieben, müssen beide Systeme die Schriftarten enthalten, die beim Erstellen der Titel verwendet wurden. Informationen zum Hinzufügen von Schriftarten finden Sie in der Hilfe zu Windows- bzw. der Macintosh OS.

Beim Hinzufügen eines Projektordners aus einem anderen System werden die dazugehörigen Mediendateien nicht übertragen.

So übertragen Sie Projektdateien, Benutzerprofile und Systemeinstellungen auf ein anderes Avid-System:

Öffnen Sie ein Projekt nicht direkt vom Übertragungsgerät aus. Sie müssen den Ordner zuerst auf die Festplatte des Computers kopieren.

1. Wählen Sie im Ausgangssystem den Projektordner, den Benutzerordner oder die Systemeinstellungsdatei für die Übertragung. Die standardmäßigen Speicherpfade finden Sie in der folgenden Tabelle:

Ordner oder Datei	Standardspeicherort
Projektordner	(Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Avid Projects (Macintosh) Macintosh HD/Users/Shared/Avid Projects
Benutzerordner	(Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Avid Users (Macintosh) Macintosh HD/Users/Shared/Avid Users
Datei Site Settings	(Windows) *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Settings (Macintosh) Macintosh HD/Applications/Avid Xpress DV/Settings

Der genaue Speicherort hängt davon ab, wie die Avid-Anwendung auf Ihrem System installiert wurde.

2. Kopieren Sie die Dateien auf eine Diskette oder auf einen Server.
3. Kopieren Sie auf dem Zielsystem den Projektordner, den Benutzerordner und die Systemeinstellungsdatei (Site Settings) in das entsprechende Verzeichnis (siehe Schritt 1).

Benennen Sie den Projektordner nicht um. Die Projekteinstellungen werden nicht mit dem Projekt verknüpft, wenn Sie den Projektordner umbenennen.

Wenn Sie das Dialogfeld Select Project das nächste Mal anzeigen, wird das neue Projekt in der Scroll-Liste Projects angezeigt. Neue Benutzereinstellungen werden in der Scroll-Liste Users eingeblendet. Systemeinstellungen sind für alle Projekte am neuen Speicherort aktiv.

Index

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Y Z

Numerische Einträge

1394 Standard 201

A

A2 (Timecode-Option) 442
AAF- (Advanced Authoring Format-) Export 772
Abhören von Audio
in Timeline-Spuren 521
während Voice-Over 653
Abrundung der Schaltflächen und Symbolleisten 129
Absoluter Timecode 441
Abspielen
Play Length-Funktion 460
Sequenzen 503
Takes aus dem Skriptfenster 419
Abspielschleife, starten 504
Abtrennen der Tool-Palette 465
ABVB NuVista-Codec für QuickTime 788
Add Channel (Schaltfläche im Dialogfeld Deck Configuration) 203
Add Deck (Schaltfläche im Dialogfeld Deck Configuration) 205
Add Edit
beim Trimmen 685
Beschreibung 528
entfernen 529
Verfahren 529
Add Locator (Schaltfläche) 470
Add Page (Schaltfläche im Skriptfenster) 406
Add Scene (Schaltfläche im Skriptfenster) 406
Add Scene/Page (Dialogfeld) 406
Add Track (Dialogfeld) 488
Adjust Deck (Befehl im Popup-Menü Deck Selection) 698
Adjust Pan/Vols (Befehl im Audio Mix-Schnellmenü) 591
Adjust Pan/Vols (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) 606
Aktivieren von Befehlen in der Command-Palette 161
Aktualisieren von Mediendatenbanken 381
ALE (Avid Log Exchange)
Convert Type (Dialogfeld) 184
Shot Log-Dateien konvertieren 178
Allgemeine Aufzeichnungseinstellungen 227
Allgemeine Einstellungen 106
Beschreibung 105
Dialogfeld 202

Alpha-Kanal, Importeinstellungen (Optionen) 297
Analoge Audioeingangspegel
  anpassen 243
Ändern 487
  Balancewerte 593
  Benutzerprofile 66
  Clipinformationen 347
  Daten direkt 348
  Daten mit Befehl Modify 349
  Einstellungen 113
  Erstellungsdatum von Bin-Dateien 96
  Farbe des Locator-Symbols 477
  Farbe von Benutzeroberflächenelementen 124
  Größe der Bin-Ansicht 81
  Importeinstellungen 292
  Interpretation der Balance durch das System 594
  Projekt- und Benutzernamen 48
  repräsentatives Bild in Takes 418
  Sample-Rate von Audio 670
  Schattierung von Benutzeroberflächenelementen 128
  Schriftart im Skriptfenster 401
  Schriftart und -grad in bestimmten Fenstern 133
  Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster 407
  Wölbung von Benutzeroberflächenelementen 129
Ändern der Größe
  Audio Mix-Tool 586
  Aufzeichnungs-Tool 278
  Composer-Monitor 438
  Monitore 437
  Player-Popup-Monitor 434
  Szenenklappen im Skriptfenster 412
Anfahren eines Bilds
  Frame Offset Timecode-Methode 479
Anmelden von Laufwerken 72
Anpassen
  Arbeitsbereich 134
  Audioeingangspegel 243
  Ausgabe für Systeme mit Zwei-Kanal-Audiokarten 691
  Balance im Audio Mix-Tool 585
  Balance-Standardeinstellungen 577
  Bin-Ansichten 322
  Darstellung der Benutzeroberfläche 121
  Digital Audio Scrub-Parameter 574
  EQ während der Wiedergabe eines Audioeffekts 626
  Exporteinstellungen 768
  Lautstärke im Audio Mix-Tool 585
  Lautstärke in der Timeline 597
  mehrere Spuren 592
  Monitoranzeige 434
  Ränder im Skriptfenster 400
  Referenzpegel im Audio-Tool 243
  Take-Linien im Skriptfenster 419
  Timeline 515
  Toolsets 148
  Trimmmodus 548
Anschließen
  V-LAN VLXi-Maschinensteuerung und GPI-Gerät 658
Ansichten
  benutzerdefinierte Timeline speichern 515
  Bin 322
  Skript 357
Anzeigeformat 16:9 438
Anzeigeformat, 16:9 439
Anzeigen
  Audiodateiformate 672
  Bilder im Fenster Locators 476
  Bin-Liste 76
  Details in der Timeline 517
  im Fenster Locators 475
  Info-Fenster 442
  Informationen im Fenster Locators 478

Locator-Kommentare 474
Papierkorbinhalt 88
Projekteinstellungen 110
Take-Nummern in Szenenklappen 418
Timecode-Fenster 444
Tracking-Informationen 439
Waveform Plots 578
Appearance (Registerkarte unter Interface-Einstellungen)
Dialogfeld 122
Farbe 124
Gruppierung/Trennung der Schaltflächen 130
Schaltflächenschattierung 128
Wölbung der Schaltflächen 129
AppleScript
verwenden mit DVD Studio Pro 753
Arbeitsablauf
Skriptintegration 393
Arbeitsbereich
anpassen 134
Einstellungen 135
Fenster zuweisen 134
löschen 134
Schaltflächen zuweisen 134, 137
verknüpfen mit Benutzereinstellungen 138
verknüpfen mit Toolset 149
Arbeitsbereich-Schaltflächen
zuweisen 137
Arbeitsspeicher
anzeigen 119
Arbeitsumgebung, steuern mit Hilfe von Toolsets 142
ASCII-Textdateien, importieren in Skriptfenster 397
Aspect Ratio (Optionen in Importeinstellungen) 294
Assemble-Schnitt bei Aufzeichnung 695
Attic-Ordner
Siehe Avid Attic-Ordner
Audio
ändern 570
Ausgabe für Systeme mit Zwei-Kanal-Karten anpassen 691
Ausgabe, vorbereiten 688
Balance, anpassen im Audio Mix-Tool 585
Balance-Standardeinstellungen 577
dippen 667
ein- und ausblenden 665
Eingangspegel, anpassen 243
EQ-Vorlagen 622
globale Ausgangspegel kalibrieren 690
in Timeline-Spuren überwachen 521
Lautstärke
anpassen im Audio Mix-Tool 585
anpassen in der Timeline 597
anpassen während der Wiedergabe 595
Medien aus Aaton InDaw 673
Medien aus Zaxcom Deva 673
Mixdown 668
Pegel
Feinabstimmung mit Add Edit 663
Pitch Shift 635
Punch-In 646
Setup im Audio-Tool 241
überblenden 665
Überblendungen 664
Übergänge, feinabstimmen 663
überwachen während der Bearbeitung 495
Voice-Over 646
von einer Musik-CD aufzeichnen 274
von Musik-CD erfassen 274
Waveform Plots, anzeigen 578
Zeitverkürzung 635
Audio Data (Befehl im Timeline-Schnellmenü) 578
Audio EQ (Befehl im Menü Tools) 609
Audio EQ (Equalization)
anpassen während der Wiedergabe 626
Vorlagen 624

Audio EQ-Beispiele
Enger Oktavbereich 620
Low Shelf 619
Audio EQ-Effekte
anwenden 614
entfernen 618
speichern 617
Audio EQ-Tool
Effekte speichern 617
EQ-Effekt 612
Funktionen 612
Komponenten 610
öffnen 609
Optionen im Schnellmenü 615
Verwendungsbeispiele 620
Audio Gain Automation
- 602
aktivieren und Keyframes hinzufügen 599
aufzeichnen 607
Keyframes löschen 600
Audio Gain-Keyframes
in der Timeline verschieben und löschen 600
Audio Mix (Befehl im Menü Tools) 585
Audio Mixdown (Befehl im Menü Clip) 668
Audio Mixdown Parameters (Dialogfeld) 669
Audio Mix-Effekt, Lautstärke während der Wiedergabe anpassen 595
Audio Mix-Tool
Beschreibung 585
Größe ändern 586
Lautstärke und Balance anpassen
auf einer einzelnen Spur 587
auf mehreren Spuren 589
Optionen im Schnellmenü 589
Audio Project-Einstellungen
anpassen 235
Dialogfeld 235
Audio Punch-In-Tool
Beschreibung 646
GPI-Gerät verwenden mit 655
Audio Scrub
abhören 576
Beschreibung 571
digital, Parameter einstellen 575
Smooth Audio Scrub, mit J-K-L-Tasten 573
Spuren auswählen 572
Audio Settings
Digital Scrub-Optionen 575
Fenster 575, 577
Audio Setup-Anzeige 241
Audio Tool (Befehl im Menü Tools) 241
Audioausgabe
vorbereiten 688
Audioclips
markieren 465
Sample-Rate ändern 670
Audiodateien
exportieren von Spuren 799
Audiodateiformate für Audioeingabe 240
Audioeffekt
EQ während der Wiedergabe anpassen 626
rendern 593
Audioeffekt-Tools aufrufen 569
Audioeingabe
vorbereiten 234
Audiolautstärke
anpassen im Audio Mix-Tool 589
anpassen in der Timeline 599
anpassen während der Wiedergabe 595
Audio-Leader, erstellen 364
Audiopegel
anpassen 589
im Konsolenfenster anzeigen 623
Audio-Sample-Rate
ändern 670
Vorbereiten der Audioausgabe 689
Audiospuren
abmischen 668
anpassen im Audio Mix-Tool 587
für Scrubbing auswählen 572

im Audio Mix-Tool verkoppeln und anpassen 592
in Timeline Solo schalten 570
AudioSuite
Effektvorlage 641
Plug-In-Vorlagen 633
AudioSuite-Plug-Ins 627
anwenden 627, 631
Einschränkungen 643
Fehlerbehebung 644
installieren (Macintosh) 629
installieren (Windows) 628
neue Masterclips erstellen 635
Audio-Tool
Beschreibung 241
Bezugspegel, anpassen 243
digitale Skala, Definition 242
Eingangspegel, anpassen 243
Funktionen, Beschreibung 241
Lautstärkeanzeige, Definition 243
Setup-Optionen 241
Tonmaterial, erstellen 244
Volume Unit-Skala, Definition 242
Auf- und Abblenden
hinzufügen mit den Schaltflächen Head Fade und Tail Fade 667
Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien 388
Auflösungen
Digital Video (DV) 249
und Komprimierung 249
Aufrufen
Trimmmodus 549
Aufzeichnen
Assemble-Schnitt aktivieren 694
Audio-Tool-Setup 241
Automation Gain-Informationen 607
automatisch aufzeichnen 266
bei gleichzeitigem Loggen 259
Beschreibung 253
bildgenaue digitale Ausspielungen 695
digitale Ausspielung 699, 702
erneut aufzeichnen 281
in der Timeline 275
in mehreren Mediendateien 221
Laufwerke auswählen 250
manuell 694
Mehrfachaufzeichnung 278, 279
mit Tageszeit-Timecode 269
nicht von Avid gesteuerte Bandmaschine 268
nur IN-Marke setzen 263
Speicherrichtlinien 252
über Timecode-Sprünge 225
Voice-Over-Kommentar 646
von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke 260
vorbereiten 199, 241
während der Wiedergabe (on-the-fly) 263
zuordnen 277
Aufzeichnungsbänder
für Audioausgabe vorbereiten 693
Aufzeichnungseinstellungen
auswählen 202
Beschreibung 226
Verwendung 226
Aufzeichnungs-Tool
einrichten 213
Größe ändern 278
öffnen 213
Ausblenden
Bin-Spalten 323
Szenenklappenbilder 413
Video im Composer-Monitor 437
Ausgabe
Optionen 687
vorbereiten 688
Ausschalten des Computers 70
Ausschneiden, Text im Skriptfenster 404
Austauschen von Dateien
QuickTime Macintosh-Anwendungen 809

Auswählen
Audiospuren für Scrubbing 572
Band 216
Bandmaschine 205
Clips und Sequenzen 329
Laufwerke 250
Offline-Elemente in Bin 338
Player-Spuren 216
Preroll-Methode 223
QuickTime-Codecs 738
Segmente in der Timeline 534
Spuren in der Timeline 519
Szenenklappen im Skriptfenster 411
Takes im Skriptfenster 414
Text im Skriptfenster 402
Trimmseite im Trimmmodus 553
verwandte Objekte 338
weitere Übergänge im Trimmmodus 554
Ziellaufwerke 218
Auswerfen
Laufwerke (Macintosh) 72
Laufwerke (Windows) 72
Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder eine Tastatureingabe 287
Auto-configure (Befehl im Popup-Menü Deck Selection) 698
Automation Gain-Tool
Daten mit Hilfe von Schiebereglern aufzeichnen 607
Gain mit Schiebereglern anpassen 600
Schnellmenü 605
Tastenkombinationen 609
Automation Gain-Werte 598
Automatisches Aufzeichnen (Verfahren) 266
Automatisches Öffnen eines Projekts 62, 109
Automatisches Synchronisieren von Clips 676
Auto-Save (Optionen in Bin-Einstellungen) 104
AUX-Timecode 441
AVI (Avid-Codec für AVI)
Dateien exportieren, Beschreibung 793
installieren 794
AVI Video Compression (Dialogfeld, nur Windows) 786
Avid ABVB/NuVista Codec Configuration (Dialogfeld) 792
Avid Attic (Ordner) 95
Bin-Dateien zurückholen (Windows) 93
Avid Attic-Dateien (Einstellung unter Bin-Einstellungen) 104
Avid AVI Codec Configuration (Dialogfeld) 794
Avid DV-Codec, zum Exportieren 722, 727
Avid Log Exchange (ALE) 178
mit Drag-und-Drop (Macintosh) konvertieren 186
mit Drag-und-Drop (Windows) konvertieren 183
Shot Log-Dateien konvertieren (Macintosh) 184
Shot Log-Dateien konvertieren (Windows) 179
Avid Logs, Shot Log-Dateien 169
Avid Meridien-Codec
exportieren mit 788
Avid Projects (Ordner) 48
Avid Unity LANshare 150
Avid Unity-Netzwerk
Arbeitsbereiche zuweisen 151
Avid Users (Ordner) 48
Avid Xpress DV (Ordner) 46
Avid Xpress DV, beenden 69
AVI-Dateien
exportieren (nur Windows) 780
Avid-Codec für AVI (nur Windows) 793
Avid-Codec für QuickTime
Beschreibung 788
exportieren mit 791
herunterladen 797
installieren 794

Avid-Farbschema
einstellen (Macintosh) 44
einstellen (Windows) 43
Avid-gesteuerte Bandmaschine, zum Loggen 188
Avid-gesteuerte Kamera, zum Loggen 188
AvidLinks 766
Avid-Rechner, Verwendung 162
AVI-Einstellungen (nur Windows) 781

B

Backtiming von Schnitten 531
Backup (Optionen in Bin-Einstellungen) 104
Backups
Mediendateien 382
Projektinformationen, auf Festplatte oder Diskette 67
Projektinformationen, Beschreibung 67
Balance
ändern 593
anpassen 587
anpassen im Audio Mix-Tool 606
Einstellung ignorieren 594
Interpretation durch das System ändern 594
Standardeinstellungen anpassen 577
Balance-/Lautstärke-Effekt
erstellen 593
Balken
importieren 361
Balken und Ton, vorbereiten 360
Bandbreiten im Audio EQ-Tool 612
Bänder
auswählen 216
auswerfen 287
benennen über die Tastatur 286
digitale Ausspielung aufzeichnen 699, 702
für Logs benennen 173
Bandmaschine 188
Avid-gesteuert, zum Loggen 188
nicht von Avid gesteuert, Loggen 194
Bandmaschinen
auswählen 205
Avid-gesteuert, zum Loggen 188
beim Loggen anhalten 193
Einstellungsoptionen 208
für digitale Ausspielung 698
Konfigurationseinstellungen löschen 207
konfigurieren 202
nicht von Avid gesteuert, Loggen 194
über die Tastatur steuern 285
Vorgaben einstellen 211
Bandmaschineneinstellungen
Fast Cue (Option) 209
Konfiguration von Bandmaschinen 205, 698
Optionen 209, 211
Preroll (Option) 209
Bandmaschinensteuerung
Digital Cut-Tool 698
Bandmaschinensteuerung, Ports einrichten 167
Bandname
mit Tastendruck erstellen 286
suchen 190, 268
Basic-Toolset 143
Batch Import (Dialogfeld) 315
Batch Record (Dialogfeld) 279
Batch Record-Einstellungen 229
Bearbeiten von Aufzeichnungseinstellungen 231
Bearbeitungssitzung, beenden 69
Beenden
Avid Xpress DV 69
DAE (nur Macintosh) 630
Beheben
Sync Breaks 679
Beibehalten der Synchronität
beim Trimmen 563
mit Hilfe von Add Edit 685
Benennen von Bändern 173
über die Tastatur 286
Benennen von Einstellungen 114

Benutzer
anderen auswählen 55, 112
Benutzerdefinierte Spaltenüberschrift
ändern 346
Benutzerdefinierte Timeline-Ansichten
speichern 515
Benutzernamen
ändern 48
Benutzeroberfläche
Darstellung anpassen 121
Darstellungsvorlagen 132
Benutzeroberflächenelemente
Farben ändern 124
Gruppierung/Trennung von Schaltflächen ändernder Benutzeroberfläche 130
Schaltflächenform ändern 131
Schattierung ändern 128
Wölbung ändern 129
Benutzerprofile
ändern 66
Beschreibung 64
hinzufügen 65
Bewegung
in der Timeline steuern 518
Bewegungseffekte
Match Frame 483
Zuspielmaterial suchen 483
Bewegungseffekte, Beschreibung 544
Bezugspegel (Audio-Tool), anpassen 243
Bild-ab-Taste, navigieren 154
Bildansicht
Beschreibung 354
Bilder in Bin ordnen 357
Bilder neu anordnen 356
Bin-Hintergrundfarbe ändern 355
Clip-bestimmendes Bild ändern 356
Größe ändern 355
im Medien-Tool 368
Bild-auf-Taste, navigieren 154
Bilder
anfahren mit Frame Offset Timecode 479
anordnen in Bin 357
anzeigen im Fenster Locators 476
Clip-bestimmendes ändern 356
doppelte, suchen 531
exportieren 718
Flash-Bilder, suchen 532
im Filmmaterial darauf zugreifen 454
neu anordnen in Bildansicht 356
suchen mit Hilfe des Timecodes 480
vergrößern oder verkleinern 355
Bildgenaues Aufzeichnen 693
Bildlaufleiste
in der Timeline 517
Bildschirmauflösung 249
einstellen 45
und Macintosh-Systeme 44
Bildzählung, gesamt, Dauer umrechnen 162
Bin Column Selection (Dialogfeld) 333
Bin Settings (Dialogfeld) 91
Bin-Ansichten
anpassen 322
Arten 322
benutzerdefiniert 322
Beschreibung 322
Bin-Anzeige
anpassen 322
Bildansicht 79
Größe der Ansicht ändern 81
Projektfenster 81
Skriptansicht 80
Textansicht 78
Bin-Dateien
Erstellungsdatum ändern 96
zurückholen aus dem Avid Attic-Ordner (Macintosh) 95
zurückholen aus dem Avid Attic-Ordner (Windows) 93

Bin-Einstellungen 103, 104
Auto-Save (Optionen) 104
Avid Attic-Dateien (Einstellung) 104
Backup-Optionen 104
Bins
anderes Projekt, öffnen 86
Ansicht anzeigen 322
Anzeige von Clipeinstellen 320
anzeigen im Projektfenster 81
Audioinformationen anzeigen 672
automatisch speichern 91
benutzerdefinierte Spalten hinzufügen 344
benutzerdefinierte Spaltenüberschriften ändern 344
Bin View (Popup-Menü) 322
Clips und Sequenzen auswählen 329
Clips und Sequenzen duplizieren 330
direkt loggen 188
drucken 359
Hintergrundfarbe ändern 355
Informationen abrufen 165
Liste anzeigen 76
löschen 87
löschen bei aktivierter SuperBin 328
manuell speichern 91
neue erstellen 83
Objekten Farben zuweisen 334
Offline-Elemente auswählen 338
öffnen 84, 86
öffnen in SuperBin 325
organisieren 329
Projekt organisieren 319
schließen 87
Schriftart einstellen 133
Spalte Color hinzufügen 333
Spalten ausblenden 343
Spalten ausrichten 342
Spalten duplizieren 344
Spalten löschen 343
suchen über das Skriptfenster 428
SuperBin 325
Textspalten anordnen 342
umbenennen 83
verschieben, in die und aus der SuperBin 327
verwalten 89
vorbereiten zum Aufzeichnen 254
Ziel-Bin wählen 217
Blank (Schaltfläche), Verwendung 158
BMP-Dateiformat
weitere Exportoptionen 804

C

CCIR-Videopegel, Importeinstellungen 296
Change Sample Rate (Dialogfeld) 670
Change Scene/Page (Dialogfeld) 407
Channel (Dialogfeld) 203
Choose File Type (Dialogfeld) 181
Cineon-Dateiformat
weitere Exportoptionen 804
Clear Menu (Befehl in Monitor-Menüs) 453
Clear Monitor (Befehl in Monitor-Menüs) 453
Clip Information (Fenster)
anzeigen 442
verschieben 442
Clip Name (Menüs), Verwendung 451
Clipinformationen
ändern 487
ändern in Textansicht 347
anzeigen im Skriptfenster 399
Textansicht 341
verschieben 442
verwalten in Textansicht 346
Clipnamen
hinzufügen während der Wiedergabe 255
Schriftart und Schriftgrad einstellen 445
Clips
abspielen 453
anfahren 453
Audio, markieren 465

auswählen in Bin 329
automatisch Synchronisieren 676
Bereiche für Korrekturen markieren 664
duplizieren 330
durchsuchen 481
erneut verknüpfen 384
exportieren 717, 761
filtern 336
geloggte, Mehrfachaufzeichnung 278
geloggte, Mehrfacherfassung 278
herausheben 499
herausschneiden 499
in Timeline, AudioSuite-Plug-Ins anwenden auf 632
IN- und OUT-Marken setzen 460
konsolidierte, erneut verknüpfen 387
kopieren 332, 500
kopieren, in die und aus der SuperBin 328
laden in Player-Popup-Monitor 451
löschen 332
löschen aus Monitoren 453
Masterclips 282
Masterclips, erneut aufzeichnen 282
Masterclips, mit AudioSuite erstellen 635
Mehrfachaufzeichnung 279
neu anordnen 342
neu anordnen, in Skriptansicht 358
Offline-Medien in Timeline markieren 336
schneiden in Sequenzen 495
sichten 453
Slip oder Slide im Trimmmodus 557
sortieren 351, 352, 353
sortieren nach Farbe 335
Subclips 468
subkatalogisieren 156
suchen 479
suchen mit Match Frame 482
suchen über das Skriptfenster 428
verknüpfen mit Skript 409
verschieben 330
verschieben, in die und aus der SuperBin 327
vollständige, markieren 464
zugreifen auf Locators 477
Codecs
anderer Anbieter 798
Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime 788
Avid Meridien-Codec, exportieren mit 788
Avid, herunterladen 797
Avid-Codec für AVI 793
Avid-Codecs für QuickTime 788
DV 722, 727
QuickTime, auswählen 738
Color (Untermenü im Menü Script) 421
Color Correction-Toolset 144
Com (Serial) Ports (Befehl im Menü Tools)
MAZ-Simulation aktivieren 714
Command-Palette
Befehle aktivieren 161
Verwendung 155
zuweisen 159
Composer-Monitor
anpassen 434
Clips anzeigen 450
Größe ändern 437, 438
Schriftart einstellen 445
Sequenzen löschen 453
und Kleiner Trimmmodus 552
Video ausblenden 437
Computer, ausschalten 70
Consolidate (Befehl) 377
Copy to Clipboard (Schaltfläche) 500
Crash Recording-Verfahren 694
Custom Sift (Befehl im Menü Bin) 336

D

DAE (Digidesign Audio Engine)
starten und beenden (nur Macintosh) 630

Darstellungseinstellungen
Optionen 121
Schaltflächenform 131
Dateien
Siehe auch Mediendateien
austauschen mit QuickTime Macintosh-Anwendungen 809
erneut importieren 314
Erneutes Importieren, Verfahren 317
exportieren
Drag&Drop-Methode 764
Gründe 718
Verfahren 761
importieren mit Drag-und-Drop 306
Importverfahren 301
Richtlinien für den Import 290
Dateimanagement 367
Dateityp, wählen 181
Datenbanken, Medien aktualisieren 381
Deaktivieren von Segmenten in der Timeline 536
Deck Configuration-Einstellungen
Add Channel-Optionen 203
ändern 208
löschen 207
Scroll-Liste Settings 202
Deck Selection (Popup-Menü)
Digital Cut-Tool 698
Delete Take (Befehl im Menü Script) 416
der 527
Desktop
arbeiten mit 40
Grundlagen 39
Device Code (Option in MAZ-Simulationseinstellungen) 713
Dialog im Linienskript 391
Dialogfelder
Add Scene/Page 406
Audio Mixdown 669
Audio-Exporteinstellungen 800
Aufzeichnungseinstellungen 202, 226
AVI Video Compression 786
Avid ABVB/NuVista Codec Configuration 792
Avid AVI Codec Configuration 794
AvidLink Export to 767
AVI-Exportoptionen 781
Batch Import 315
Batch Record 279
Bin Column Selection 333
Change Scene/Page 407
Delete (Skriptintegration) 407, 417
Digitize-Einstellungen 266
Export As 729, 738, 762, 780, 789, 791, 799, 801
Export As, MPEG-2 Settings 793
Export Settings 769, 770, 780
Export Settings, QuickTime 731
Importeinstellungen 293
Left Margin 400
Media Creation 250
Media Tool Display 370
Movie Settings 738
navigieren 154
Open 86
Quick Transition 665
QuickTime Movie Settings 738
QuickTime Reference Settings 725
Script Settings 395
Set Bin Display 320
Set Font 401
Video Compression 794
Video Mixdown 760
View Name (Bin) 324
Digidesign AudioSuite-Plug-Ins 627
Digital Audio Scrub
im Vergleich zu Smooth Audio Scrub 571
Parameter einstellen 574
Verwendung 574
Digital Audio Scrub (Optionen in Audioeinstellungen) 575

Digital Cut-Tool
Bandmaschinen auswählen 698
Bandmaschinensteuerung 698
Digital Video (DV), Beschreibung 200
Digital Video (DV)-Auflösungen 249
Digitale Ausspielung
auf Band aufzeichnen 699, 702
Vorschau 699
Digitale Farbbalken und Kalibrierungston, vorbereiten 360
Digitale Skala (Audio-Tool), Definition 242
Dippen von Audio 667
Dominanz, Option in Importeinstellungen 295
Doppelte Bilder, suchen
nach doppelten Bildern suchen 531
Drag&Drop
importieren 306
Drag&Drop-Methode
exportieren mit 764
Drop-Frame-Timecode
Beschreibung 171
Drucken
Bins 359
Locators 477
Timeline 545
Dupe Detection 531
Dupe Detection Handles (Option in Timeline-Einstellungen) 510
Dupe-Überprüfung 510
Duplizieren
Clips und Sequenzen 330
Einstellungen 114
Spalten in Textansicht 344
Durchlaufen von Spuren 524
Durchsuchen
Clip oder Sequenz 481
Skriptfenster 405–408
DV Capture Offset
Beschreibung 255
Verfahren 258
DV Scene Extraction
einrichten 271
Erklärung 270
DV Stream-Export 754
DV, Beschreibung 200
DV-Codec 722, 727
DVD
erstellen mit DVD Studio Pro 750
erstellen mit iDVD 749
DVD Studio Pro
AppleScript 753
Dateien erstellen 750
DVD, erstellen 746

E

EDL (Edit Decision List) 707
EDL Manager 707
Effects Editing-Toolset 146
Effekte
Arten 544
Audio EQ 609
Audio, rendern 593
Balance-/Lautstärke-Effekt erzeugen 593
Plug-In, rendern 635, 645
Schaltflächen zuweisen 156
Schneiden und Verschachteln in der Timeline 544
Ein- und Ausblenden von Audio 665
Einfügen, Text im Skriptfenster 404
Einrichten
Aufzeichnungs-Tool 213
Bandmaschinen 202
Matchback-Projekt 710
neue Sequenzen 486
Spuren für neue Sequenzen 488
Einrichten des LANshare-Client 151
Einschränkungen
AudioSuite-Plug-Ins 643
beim Anpassen der Lautstärke 596

Matchback 710
Einstellungen
allgemein 105, 202
allgemeine für Aufzeichnung 227
ändern 113
anzeigen 110
Appearance (Registerkarte unter Interface) 122
Arbeitsbereich 138
Arten 101
Audio Project 235
Audioexport 800
Aufzeichnung 202, 226
Aufzeichnung bearbeiten 231
auswählen 112, 201
AVI (nur Windows) 781
Bandmaschine 208
Bandmaschineneinstellungen 210
Bandmaschinenkonfiguration 202
Batch Record 229
benennen 114
Benutzeroberfläche 107
Bin 103
Bin-Anzeige 320
Darstellung der Benutzeroberfläche 121
Definition 97
duplizieren 114
Export 770
Export, anpassen 768
festlegen 102
Film, wählen 711
für Aufzeichnung auswählen 201
GPI 660
grundlegende 103
Import 290, 293
kopieren 116
Lautstärke ändern 594
löschen 116
Mediendateien aufzeichnen 221, 231
mit mehreren arbeiten 113
OMFI-Export 777
QuickTime-Referenzexport 725
Schaltfläche 97
Scroll-Liste Settings 98
Standard für Audiobalance 577
System 118
Tastatur 457
Timeline 509
Timeline, Symbolleiste anzeigen 467
Trimmmodus 548
verschieben in andere Systeme 117, 813
Videoanzeige 447, 448
Videomonitor 447, 448
Einstellungen für das Aufzeichnen von Mediendateien 221, 231
Einzelnes Abhören von Spuren 523
Emulation Type (Option in MAZ-Simulationseinstellungen) 713
Ende-Taste 459
Enlarge Frame (Befehl im Menü Edit) 412
Entfernen
Add Edit-Schnitte 529
Audio EQ-Effekte 618
Bins bei aktivierter SuperBin 328
Farbmarkierungen (Skriptfenster) 421
Laufwerke aus Liste 250
Off-Screen-Anzeiger (Skriptfenster) 420
Text aus dem Skriptfenster 405
Entsperren von Spuren, Vorgehensweise 525
EQ-Effekt
anpassen während der Wiedergabe 626
anwenden 612
entfernen 618
Vorlagen 622
EQ-spezifische Funktionen
Audio EQ-Tool 612
ERD (Notfalldiskette), erstellen (nur Windows) 40
Erfassen
Audio von Musik-CD 274

bei gleichzeitigem Loggen 259
Beschreibung 253
einrichten 213
in der Timeline 275
in mehreren Mediendateien 221
Material 278
Mehrfacherfassung 279
mit Tageszeit-Timecode 269
nicht von Avid gesteuerte Bandmaschine 268
über Timecode-Sprünge 225
vorbereiten 199
während der Wiedergabe (on-the-fly) 263
ERIMovie-Dateiformat
weitere Exportoptionen 805
Erneutes Aufzeichnen
Beschreibung 281
Masterclips und Subclips 282
Mehrfachaufzeichnung 281
Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen
Beschreibung 282
Verfahren 283
zwei Versionen speichern 283
Erneutes Erfassen
Beschreibung 281
Erneutes Importieren
Medien aus Aaton InDaw Diva 673
Medien aus Zaxcom Deva 673
Erneutes Importieren importierter Dateien 317
Erneutes Importieren von Dateien
Beschreibung 314
mit Dialogfeld Batch Import 314
Erneutes Verknüpfen
konsolidierte Clips 387
Mediendateien 383
verschobene Projekte 388
Ersetzen
Timeline-Ansicht 515
Erstellen
Audio-Leader 364
automatisch synchronisierter Subclip 677
Balance-/Lautstärke-Effekt 593
DVD-Dateien 746
GPI-Einstellungen 660
neue Arbeitsbereichseinstellung 135
neue Bin 83
neue Exporteinstellungen 769
neue Masterclips 635
neue Projekte 61
neue Sequenzen 486
neuen Bandnamen über Tastatur 286
Notfalldiskette (ERD, nur Windows) 40
Ordner in Projekten 82
Overlap-Schnitte 562
sofortigen Rohschnitt 494
Tonmaterial 244
Video-Leader 363
Voice-Over-Kommentar 650
Vorlagen für Audio EQ 624
Erstellen von DVDs
DVD Studio Pro 750
mit AppleScript und DVD Studio Pro 753
mit iDVD 749
Export mit AvidLinks 767
Exporteinstellungen
anpassen 768
neu erstellen 769
Videokomprimierungsoptionen 786
Vorlagen 763
Exporteinstellungen,
Videokomprimierungsoptionen 786
Exportieren
AAF 772
Avid AVI-Dateien 780
Avid-Codecs für QuickTime 791
Bilder 761
Clips 761
Drag&Drop-Methode 764
DV Stream-Dateien 754
DVD-Dateien 746
Grafikdateien 801

mit AvidLinks-Option 767
MPEG-1- oder MPEG-2-Dateien 720
OMFI 772
QuickTime-Filmdateien 728
QuickTime-Referenzfilmdateien 723
Sequenzen 761
Shot Log-Dateien 196
Spuren als Audiodateien 799
Targa-Dateien 807
vorbereiten 719
Wavefront-Dateien 808
YUV-Dateien 809
Exportieren von Dateien
Avid-Codecs für QuickTime 738, 788
Drag&Drop-Methode 764
Gründe 718
mit Avid DV-Codec 722, 727
mit Avid-Codec für AVI 781, 793
Verfahren 761
vorbereiten 719
vorbereiten zum OMFI-Export 719
Exportoptionen
QuickTime-Referenzfilm 725
Externer Monitor
anschließen 446
Anzeige 445
Einstellung aktivieren 447
Einstellung deaktivieren 448
Extract (Schaltfläche) 499
Extract-Schnitte 499

F

Farbbalken
Dupe Detection 531
importieren 361
Farbe
ändern auf Benutzeroberfläche 124
ändern für Hintergrund in Bins 355
Auswahlmöglichkeiten, begrenzt 335
benutzerdefinierte Ausgangsfarbe, zuweisen 334
Bin-Objekten zuweisen 333
filtern nach 335
für Timeline-Sequenzen ändern 514
Locator-Symbol, ändern 477
Sample-Raten kennzeichnen 580
Siehe auch Avid-Farbschema
sortieren nach 335
Spalte Color, Bin hinzufügen 333
Farbkorrektur
Correction (Einstellung) 98
Safe Color (Einstellung) 100
Farbmarkierungen (Skriptintegration)
Beschreibung 393
hinzufügen zu Takes 421
Fast Cue (Option in Bandmaschineneinstellungen) 209
Fehlerbehebung
AudioSuite-Plug-Ins 644
Fehlerprotokoll, analysieren 164
Feinabstimmen
Audioübergänge 663
Fenster, ziehen (nur Windows) 43
Festplattenspeicher
schätzen 252
Filmeinstellungen
wählen 711
Filmfunktionen 708
Filmmaterial, Matchback verwenden 707
FilmScribe-Anwendung 707, 708
Filter Automation Gain (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) 606
Filtern nach Farbe 335
Filtern von Laufwerken 250
Find (Befehl im Menü Edit) 408
Find (Befehl) 481
Find Bin (Schaltfläche im Skriptfenster) 428
Find Script (Schaltfläche) 427

FireWire
Siehe auch IEEE Standard 1394
DV-Kamera oder Bandmaschine anschließen 203
Fixieren von Szenenklappen auf dem Bildschirm 412
Frame Offset Timecode
verwenden zum Auffinden eines Bilds 479
Frequenzen (Audio), anpassen 609

G

Geladene Sequenzen
wechseln 452
Geloggte Clips
Mehrfachaufzeichnung 278
Gemeinsam genutzte Projekte, auswählen 56
Genehmigung, anfordern 756
Globale Ausgangspegel
kalibrieren 690
Globale Einstellungen, Import 290
Go To Page (Befehl im Menü Script) 408
Go To Scene (Befehl im Menü Script) 408
GPI-Einstellungen 660
Siehe auch GPI-Gerät (General Purpose Interface)
ändern 662
GPI-Gerät (General Purpose Interface)
konfigurieren mit einer VLAN-VLXi-Maschinensteuerung 659
mit Audio Punch-In-Tool verwenden 655
mit einer V-LAN VLXi-Maschinensteuerung verwenden 658
Trigger-Signale 656
Grafikdateien
exportieren 801
Großer Trimmmodus 551
Grundlegende Trimmverfahren 548

H

Halbbilddominanz, Import Settings (Optionen) 295
Hardware (Befehl im Menü Tools) 166
Hardware-Tool
anzeigen 121
Systemkonfiguration prüfen 166
Verwendung 166
Head Fade (Schaltfläche) 667
Head Leader
erstellen für Video 363
erzeugen für Audio 364
Headings (Befehl im Menü Bin) 333
Herausheben von Material 499
Herunterfahren des Computers 70
Herunterladen
Avid-Codecs für QuickTime 797
High Shelf im Audio EQ-Tool 612
Hilfe 508
Hinted streaming, exportieren in 737
Hinzufügen 667
Audio EQ-Vorlage zum Schnellmenü (Macintosh) 625
Audio EQ-Vorlage zum Schnellmenü (Windows) 624, 625
benutzerdefinierte Spalten zu Bin 344
Benutzerprofile 65
Clipnamen 255
Farbmarkierungen (Skriptfenster) 421
Kommentare direkt während der Arbeit 255
Locators beim Schneiden 470
Memory-Marken 174
Off-Screen-Anzeiger (Skriptfenster) 420
Schnitte in der Timeline 528
Schwarzfilm beim Trimmen 563
Schwarzfilm zu Sequenzen 490
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster 406
Skriptmarken 422

Spuren zu einer Sequenz 488
Takes im Skriptfenster 417

I

i.LINK 201
iDVD
Dateien erstellen 749
IEEE Standard 1394 201
Ignorieren
Balanceeinstellungen 594
Lautstärkeeinstellungen 594
Importeinstellungen
Alpha-Kanal (Optionen) 297
ändern 292
CCIR-Videopegel 296
Dominanz (Optionen) 295
erstellen und verwenden 290
neu, erstellen 291
Optionen 293
RGB-Grafikpegel 296
Seitenverhältnis (Optionen) 294
Importieren
Farbbalken 361
Shot Log-Dateien 175
Skript 397
Importieren von Dateien
Batch-Import 315
Beschreibung 289
Einstellungen ändern 292
Einstellungen erstellen 291
Einstellungsoptionen 293
erneut importieren 314
mit der Drag-und-Drop-Methode 306
Photoshop-Dateien 307
Verfahren 301
vorbereiten 290
IN- und OUT-Marken
markieren 460
ziehen 463
In/Out (Schaltflächen im Audio-Tool), Definition 242
Info-Anzeige
Hardware-Informationen anzeigen 121
Informationen zum Arbeitsspeicher anzeigen 119
Projektinformationen anzeigen 119
Info-Fenster
anzeigen 442
öffnen in einem Skriptfenster 399
Informationen zu einer Audiodatei, anzeigen in Bins 672
Inhibit Preloading (Option in MAZ-Simulationseinstellungen) 713
Installieren
Audio Suite-Plug-Ins (Windows) 628
AudioSuite-Plug-Ins (Macintosh) 629
Avid-Codec für QuickTime 794
Interaktives Vorführen
im Skriptfenster 430
Interface (Einstellungen)
Dialogfeld 107
Zugriff und Beschreibung 99
Interpolate Position
Skriptintegration 411

J

J-K-L-Tasten
Smooth Audio Scrub 573
JPEG-Dateiformat
weitere Exportoptionen 805

K

Kalibrieren
globale Ausgangspegel 690
Tonparameter 244
Kalibrierungston einstellen 689

Kamera
Avid-gesteuert, zum Loggen 188
nicht von Avid gesteuert, Loggen 194
Kamera ohne Videoeingang 448
Kameraeinstellung, im Linienskript 391
Kennzeichnen
Sample-Rate, mit Farben 580
Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog 420
Keyboard-Palette 457
Kleiner Trimmmodus 552
Kommentare
hinzufügen, während der Wiedergabe 255
Test 756
Kompatibilitätsanforderungen 811
Komprimierung
Definition 249
Konfigurieren
Bandmaschinen 202
V-LAN VLXi-Maschinensteuerung und GPI-Gerät 659
Konsolenfenster
Audiopegel prüfen 248
Informationen abrufen 164
Verwendung 163
Konsolidieren von Mediendateien
Definition 373
Verfahren 377
Konsolidierte Clips
erneut verknüpfen 387
Kontextmenüs (Macintosh) 41
Kontextmenüs (Windows) 41
Konvertieren, Shot Log-Dateien mit Avid Log Exchange 185
Kopieren
Avid-Codec für AVI 796
Avid-Codec für QuickTime auf ein anderes System 795
Clips und Sequenzen 332
Codec auf ein Macintosh-System 796
Einstellungen zwischen Einstellungsdateien 116
in Zwischenablage 500
Informationen zwischen Spalten in der Textansicht 351
Text im Skriptfenster 404

L

Laden
Clips und Sequenzen 451
Material 451
Mediendatenbank 380
Schwarzfilm 489
Takes aus dem Skriptfenster 419, 425
Laufwerke
aus Liste entfernen 250
einzeln, Ziellaufwerk 218
filtern 250
für Aufzeichnung auswählen 250
Medien speichern 250
Ziel, auswählen 218
Lautstärke
anpassen im Audio Mix-Tool 587
Audio Gain aufzeichnen 607
beim Abspielen von Effekten 595, 597
Einschränkungen beim Anpassen 596
Einstellungen umgehen 594
in der Timeline 599
Lautstärkepegelanzeigen
im Audio-Tool, Definition 243
in der Timeline 600
Leeren des Papierkorbs 88
Leertaste, navigieren 154
Left Margin (Befehl im Menü Script) 400
Left Margin (Dialogfeld) 400
Lift (Schaltfläche) 499
Linkspfeil-Taste 459
Load Filler (Befehl im Menü Clip Name) 489

Locators
automatisch mit DV erstellen 270
Bereich markieren 473
Farben, und R&A-Dateien 759
hinzufügen während der Bearbeitung 472
Kommentare anzeigen 474
löschen 474, 478
NetReview-Prozess 756
Symbol, Farbe ändern 477
synchronisieren mit 683
Verwendung 470
wechseln zum vorigen oder nächsten 473
Zugriff in Sequenz oder Clip 477
Locators (Fenster)
anzeigen und navigieren 475
Bilder anzeigen 476
drucken 477
Informationen anzeigen 478
Locators löschen 478
Locators sortieren 476
Verwendung 475
Locators-Schnellmenü 474
Locator-Symbol
Farbe ändern 477
Loggen
automatisch mit DV 271
Löschen
Arbeitsbereiche 140
Bandmaschinenkonfigurationen 207
Bins 87
Bins bei aktivierter SuperBin 328
Clips und Sequenzen 332
Einstellungen 116
Locators 474, 478
Mediendateien mit dem Medien-Tool 372
Ordner 87
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster 407
Skriptmarken 427
Spalten in Textansicht 343
Spuren in der Timeline 528
Szenenklappen im Skriptfenster 416
Takes im Skriptfenster 417
Text im Skriptfenster 405
Löschen von Clips aus Monitoren 453
Löschen von Sequenzen aus Monitoren 453
Low Shelf im Audio EQ-Tool 612
L-Schnitt 562

M

Manuelles Aufzeichnen 694
Mark Locators (Schaltfläche) 473
Markieren
Audioclips 465
Bandposition mit Mark Memory markieren 174
ganze Clips oder Segmente 460
IN- und OUT-Marken 261, 460
Locators 470, 474
Material 433
Segmente 464
Markieren mit dem Lasso
Objekte 329
Segmente in der Timeline 535
Übergänge 549
Markieren von Offline-Medienclips 336
Markierungen
Siehe auch Farbmarkierungen
Masterclips
erneut aufzeichnen 282
Master-Einstellung, im Linienskript 391
Match Frame
Bewegungseffekte 483
Erläuterung 482
Match Frame-Funktion
Verwendung 482
Zuspielmaterial für Bewegungseffekte suchen 483
Zuspielmaterial suchen 482

Match Frame-Schnitt, Verwendung 482
Matchback (Option)
Einschränkungen 710
Verwendung 707
Material 483
aktuelle Position anzeigen 439
laden in Monitore 451
markieren und subkatalogisieren 460
Markierungen löschen 463
sichten und abspielen 433
MAZ (Videorecorder)
Avid-gesteuert, zum Loggen 188
loggen 188
nicht von Avid gesteuert, Loggen 194
MAZ-Simulation
Emulation Type (Option) 713
Ports einrichten 713
MAZ-Wiedergabesimulation
Ports einrichten 714
Media Creation-Einstellungen 250
Media Tool Display (Dialogfeld) 370
Medien
Aaton InDaw, erneut importieren 673
löschen 332
Zaxcom Deva, erneut importieren 673
Medien aus Aaton InDaw 673
Mediendateien
Backups 382
Datenbank laden 380
erneut verknüpfen 383
in mehreren aufzeichnen 221
konsolidieren
Definition 373
Verfahren 377
löschen 372
Verknüpfung aufheben 388
vermeiden 367
verschieben in andere Systeme 812
verwalten mit Medien-Tool 368
verwandte suchen 382
Voice-Over 654
Mediendatenbanken
aktualisieren 381
laden 380
Medien-Tool
Grundfunktionen 368
öffnen 370
Medien-Tool (Schnellmenü) 368
Medienverzeichnisse, aktualisieren 381
Mehrere Ebenen
Schaltflächen zuweisen 156
Mehrere Einstellungen
arbeiten mit 113
eine auswählen 115
Mehrere Spuren
anpassen und verkoppeln 592
Synchronität beibehalten 680
Mehrfachaufzeichnung (Batch Recording)
Clips 279
geloggte Clips 278
gelöschte Medien aus Aaton InDaw 673
unbeaufsichtigt, vorbereiten 279
Verfahren 279
vorbereiten 278
Mehrfachdigitalisierung
gelöschte Medien aus Aaton InDaw 673
Mehrfacherfassung 279
geloggte Clips 278
vorbereiten 278
Memory (Fenster) 120
Memory-Marken hinzufügen 174
Menübefehle
Adjust Deck (Befehl im Popup-Menü Deck Selection) 698
Adjust Pan/Vols (Audio Mix-Schnellmenü) 591
Adjust Pan/Vols (Audio Mix-Tool) 591
Adjust Pan/Vols (Schnellmenü Automation Gain) 606
Audio Data (Timeline-Schnellmenü) 578

Audio EQ (Menü Tools) 609
Audio Mix (Menü Tools) 585
Audio Mixdown (Menü Clip) 668
Audio Tool (Menü Tools) 241
Auto-configure (Befehl im Popup-Menü Deck Selection) 698
Color (Menü Script) 421
Com (Serial) Ports (Menü Tools) 714
Consolidate (Menü Bin) 377
Custom Sift (Menü Bin) 336
Delete Take (Menü Script) 416
Enlarge Frame (Menü Edit) 412
Filter Automation Gain (Schnellmenü Automation Gain) 606
Find (Menü Edit) 408
Go To Page (Menü Script) 408
Go To Scene (Menü Script) 408
Hardware (Menü Tools) 166
Headings (Menü Bin) 333
Left Margin (Menü Script) 400
Load Filler (Menü Clip Name) 489
New Script (Menü File) 397
Open Bin (Menü File) 86
Reduce Frame (Menü Edit) 412
Remove Automation Gain (Schnellmenü Automation Gain) 606
Remove Clip Gain (Audio Mix-Schnellmenü) 591
Remove Clip Gain (Audio Mix-Tool) 591
Remove Pan (Audio Mix-Schnellmenü) 591
Remove Pan (Audio Mix-Tool) 591
Remove Pan (Schnellmenü Automation Gain) 606
Remove Pan/Vols (Audio Mix-Schnellmenü) 591
Remove Pan/Vols (Schnellmenü Automation Gain) 606
Serial (COM) Ports (Menü Tools) 167
Set Font (Menü Edit) 401
Set Level (Audio Mix-Tool) 591
Set Pan (Audio Mix-Schnellmenü) 591
Set Pan (Schnellmenü Automation Gain) 606
Set Reference Level (Popup-Menü Peak Hold) 243
Show All Takes (Menü Script) 414
Show Frames (Menü Script) 413
VTR Emulation (Befehl im Menü Clip) 714
zuweisen 159
Menüs
navigieren 154
Meridien-Codec
exportieren mit 788
Mischen
Audio 668
Videospuren 760
mit 535
Modifier-Taste, zuweisen 159
Modify (Befehl)
aufrufen in Textansicht 349
Monitore
Anzeige anpassen 434
geteilt 434
Größe ändern 437
löschen 453
Schriftart und Schriftgrad einstellen 445
Mono (Option für Audio) 669
MPEG-1-Datei, exportieren 720
MPEG-2-Datei
erstellen mit AppleScript 753
MPEG-2-Datei, exportieren 720
MPEG-Dateien, erstellen 750

N

Navigieren
im Fenster Locators 475
in der Timeline 516
in Dialogfeldern 154
mit Pos1, Ende und den Pfeiltasten 459

NetReview
Arbeitsablauf 756
Dateien, Beschreibung 756
Locator-Farben verwenden 759
NetReview-Dateien
Locator-Erstellungsinformationen anzeigen 478
Neuanordnen von Clips 358
Neue Bins
erstellen 83
Neue Exporteinstellungen, erstellen 769
Neue Masterclips
erstellen 635
Neue Sequenzen
einrichten 486
Spuren einrichten 488
Neuordnen von Bildern 357
New Script (Befehl im Menü File) 397
nicht von Avid gesteuerte Bandmaschine, Aufzeichnen 268
nicht von Avid gesteuerte Bandmaschine, Loggen 194
nicht von Avid gesteuerte Kamera, Loggen 194
Non-Drop-Frame-Timecode 171
Notfalldiskette (ERD), erstellen (nur Windows) 40

O

Obere Timeline-Symbolleiste 467
Offline-Medien
auswählen in Bins 338
markieren in der Timeline 336
Offline-Medien, erneut verknüpfen 383
Offline-Schnitt, doppelte Bilder suchen 531
Öffnen
Anwendung 54
Aufzeichnungs-Tool 213
Bins in SuperBin 325
Medien-Tool 370
Projektfenster 74
R&A-Dateien 758
Skriptfenster 398
Tool-Palette 465
Toolsets 142
Öffnen eines Projekts, automatisch 62, 109
Off-Screen-Anzeiger (Skriptintegration)
Beschreibung 393
hinzufügen zu Takes 420
Off-Screen-Dialog
im Linienskript 391
kennzeichnen im Skriptfenster 420
Offset, DV Capture 258
OHCI (Open Host Controller Interface)
Audioeingang 215
Audioprojekteinstellung 237, 238
Beschreibung 201
OMFI-Dateien
Beschreibung 772
Export vorbereiten 719
Exportverfahren 773
weitere Exportoptionen 806
Open (Dialogfeld) 86
Open Bin (Befehl im Menü File) 86
Open Host Controller Interface (OHCI)
Audioeingang 215
Audioprojekteinstellung 237, 238
Beschreibung 201
Ordner
Avid Projects 48
Avid Users 48
Avid Xpress DV 46
erstellen in Projekten 82
löschen 87
SupportingFiles 47
verwalten 89
Organisieren mit Bins 319
Output Control (Schaltfläche im Audio-Tool), Definition 242
Overlap-Schnitte (L-Schnitt), erstellen 562

Overwrite (Schaltfläche) 497
Overwrite-Schnitte 497

P

Paletten
  Command 155
  Keyboard 457
  Tool 465
Papierkorb
  Inhalt anzeigen 88
  leeren 88
Parametrischer Mittelbereich im Audio EQ-Tool 612
Peak Hold (Popup-Menü im Audio-Tool) 242
Pegelanzeigen für Lautstärke 243
Persönliches Projekt, auswählen 57
Pfeiltasten, zum Navigieren 154
Photoshop-Dateien
  Einzelebenen importieren 307
  importieren, mehrere Ebenen 308
    Einführung 308
    Verfahren 313
Photoshop-Dateiformat
  weitere Exportoptionen 806
PICT-Dateiformat
  weitere Exportoptionen 806
Pitch Shift (AudioSuite-Plug-In) 635
Play (Registerkarte), Play Length Toggle (Schaltfläche) 460
Play (Schaltfläche im Skriptfenster) 419
Play Length-Zeiger (In Use) 460
Playback Buffer Size (nur Macintosh) 630
Player-/Recorder-Monitore
  und Großer Trimmmodus 551
  und Kleiner Trimmmodus 552
Player-Popup-Monitor
  Clips und Sequenzen sichten 451
  Größe ändern 437
Player-Spuren
  auswählen 216
Plug-In-Effekte
  rendern 635
Plug-Ins
  AudioSuite 627
  Dialogfeld 633
  Schnellmenü 634
PNG-Dateiformat
  weitere Exportoptionen 807
Pop-Up-Monitor
  Größe ändern 434
Port Server Settings (Dialogfeld) 151
Pos1-Taste 459
Positionsleiste, in der Timeline 454, 516
Positionszeiger, in der Timeline 454, 516
PowerPack
  Beschreibung 707
Preroll
  Einstellungsmethode 223
  Loggen 170
  Steuerspur verwenden 223
Preroll (Option in Bandmaschineneinstellungen) 209
Profile, Benutzer
  ändern 66
  Beschreibung 64
  hinzufügen 65
Projekte
  automatisch öffnen 62, 109
  Backups 67
  beginnen 53
  gemeinsam genutztes auswählen 56
  Mediendateien erneut verknüpfen 388
  neue erstellen 61
  öffnen 64
  persönliches auswählen 57
  schließen 67
  speichern 67
  suchen 59

verschieben in andere Systeme 812
Video, Skriptintegration 394
wiederherstellen aus Backup-Kopie 68
Projekteinstellungen
anzeigen 110
Projektfenster
arbeiten mit 73
Bin-Anzeige 75
Einstellungen 97
Info-Anzeige, verwenden 119
öffnen 74
schließen 75
Projektinformationen
Backups 67
wiederherstellen 68
Projektname
ändern 48
Protokolle
Fehler, analysieren 164
konvertieren mit ALE (Avid Log Exchange) 178
mit Drag-und-Drop (Macintosh) konvertieren 186
mit Drag-und-Drop (Windows) konvertieren 183
Shot Log-Dateien 169, 175, 178
überprüfen 174
Protokollieren
Bandmaschine anhalten 193
bei gleichzeitigem Aufzeichnen 259
Beschreibung 169
direkt in Bin 188
mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine 194
mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine 188
Preroll 170
Timecode 172
Tipps 169

Q

Quick Transition (Dialogfeld) 665
QuickTime Macintosh-Anwendungen
Dateien austauschen 809
QuickTime-Anwendung, Dateien austauschen 809
QuickTime-Export, Beschreibung 788
QuickTime-Filmdateien
exportieren mit Avid DV-Codec 722
QuickTime-Filmexport 737
Einstellungen 736
Verfahren 729
QuickTime-MPEG-Kodierung 750
QuickTime-Referenzfilmdateien
exportieren mit Avid DV-Codec 727
Exportoptionen 725
Exportverfahren 723
QuickTime-Referenzfilme
Erläuterung 723

R

R&A-Dateien
Locator-Farben verwenden 759
öffnen 758
Ränder
anpassen im Skriptfenster 400
Reaktion, System, mit externem Monitor 445
Rechner 162
Rechtspfeil-Taste 459
Recording-Toolset 148
Reduce Frame (Befehl im Menü Edit) 412
Remove Automation Gain (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) 606
Remove Clip Gain (Befehl Audio Mix-Schnellmenü) 591
Remove Pan (Befehl im Audio Mix-Schnellmenü) 591
Remove Pan (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) 606

Remove Pan/Vols (Befehl im Audio Mix-Schnellmenü) 591
Remove Pan/Vols (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) 606
Rendern
  Audioeffekte 593
  AudioSuite-Plug-Ins 645
  Plug-In-Effekte 635
Reset Peak (Schaltfläche im Audio-Tool), Definition 242
Restzeitanzeige 220
Reveal File (Befehl im Menü File) 382
RGB-Grafikpegel, Importeinstellungen 296
Rohschnitt
  erstellen 494
  zusammenstellen im Skriptfenster 429
Rollen 549
Rubberbanding bei Audio Gain Automation 597
Rubberbanding der Audiolautstärke 597
Rückgängigmachen von Schnitten 495
Runup (Option in MAZ-Simulationseinstellungen) 713

S

Sample Plots, anzeigen 578
Sample-Rate
  ändern 670
  Audio, Vorbereiten der Audioausgabe 689
  farbig kennzeichnen 580
Schaltflächen
  Add Locator 470
  Add Page (Skriptfenster) 406
  Add Scene (Skriptfenster) 406
  Add Script Mark 423
  Find Script 427
  Form ändern 131
  Gruppierung/Trennung ändern 130
  Head Fade
    Tail Fade 667
  In/Out (Audio-Tool) 242
  leer 158
  Mark Locators 473
  Output Control (Audio-Tool) 242
  Play (Skriptfenster) 419
  Reset Peak (Audio-Tool) 242
  Schattierung ändern 128
  schrittweise Wiedergabe (Jogging) von Material 455
  Set Color (Skriptfenster) 421
  Set Offscreen (Skriptfenster) 420
  wählbare zuordnen 157
  Wölbung ändern 129
Schließen
  Bins 87
  Projekte 67
  Projektfenster 75
  Skriptfenster 398
  SuperBin 326
Schneiden
  Audio 570
  Audio überwachen 495
  beginnen 485
  Clips in Sequenzen 495
  GPI-Einstellungen 662
  im Skriptfenster 428
  in der Timeline 533
  Sync Breaks vermeiden 678
Schnellmenü
  Bin 82, 324
  Locators (Fenster) 474
  Schaltfläche, zum Aufrufen der Tool-Palette 465
  Settings 112
  Timeline 510
Schnellmenü Bin, öffnen 324
Schnitt im Trimmmodus
  mit der Schaltfläche Edit Review überprüfen 556
  Schwarzfilm hinzufügen 563

Slip oder Slide 557
Synchronität erhalten 564
Übergangsseiten auswählen 553
überprüfen mit der Schaltfläche Play Loop 556
Videospuren 557
weitere Übergänge auswählen 554
Schnitt-Controller mit MAZ-Wiedergabesimulation 712
Schnitte
einfügen mit Splice-in 496
erste Schnitte, Beschreibung 485
erster Schnitt, ausführen 491
Extract 499
hinzufügen 528
kopieren in Zwischenablage 500
Lift 499
Overwrite 497
Rohschnittverfahren 494
rückgängig machen oder wiederholen 495
rückwärts timen 531
Segmentmodus 534
verschachteln, Definition 544
Schreiben von DVD-Dateien 746
Schriftart
ändern im Skriptfenster 401
einstellen für Bins 133
einstellen für Clipnamen 445
verändern für Monitoranzeige 445
Schwarzfilm
beim Trimmen hinzufügen 563
Dauer festlegen 543
hinzufügen zu Sequenzen 490
Script Mark (Schaltfläche) 423
Scrubbing (Audio) 571, 575
Segment Drag Sync Locks (Option im Dialogfeld Timeline Settings) 538
Segmente
ausschneiden, kopieren und einfügen in der Timeline 543
auswählen in der Timeline 534, 535
deaktivieren in der Timeline 536
in der Timeline mit Lasso markieren 535
Slip oder Slide im Trimmmodus 557
synchron verschieben 538
vollständige markieren 464
Segmentmodus
Extract/Splice-in-Schnitt 539
Lift/Overwrite-Schnitt 540
Segment Drag Sync Locks (Option) 538
Segmente löschen 541
Synchronität wiederherstellen 680
Segmentmodus-Cursor 535
Seitenzahlen und Szenennummern (Skriptfenster)
ändern 407
hinzufügen 406
löschen 407
suchen nach 408
Select Project (Dialogfeld) 54
Select Tape (Dialogfeld) 190
Bandnamen 268
Send to DVD 749, 750
Sequenzen
abspielen 453, 503
anfahren 453
Audio-Sample-Rate ändern 670
Ausgabeoptionen 687
auswählen 329
Clips einfügen 495
duplizieren 330
erneut aufzeichnen 281, 282
exportieren 717, 761
filtern 336
herausheben 499
herausschneiden 499
kopieren 332, 500
kopieren in Zwischenablage 500
kopieren, in die und aus der SuperBin 328
laden in Composer-Monitor 451
löschen 332

löschen aus Monitoren 453
mit Abspielschleife 504
neu, einrichten 486
neu, starten 486
Schwarzfilm hinzufügen 490
sichten 453
Spuren hinzufügen 488
Start-Timecode ändern 488
verschieben 330
verschieben, in die und aus der SuperBin 327
wechseln 452
wiederherstellen aus Zwischenablage 501
zugreifen auf Locators 477
Sequenzinformationen 487
ändern 487
anzeigen im Skriptfenster 399
Serial (COM) Ports-Tool (Menü Tools)
Controller festlegen 168
Set Bin Display (Befehl) 320
Set Bin Display (Dialogfeld) 320
Set Color (Schaltfläche im Skriptfenster) 421
Set Font (Befehl im Menü Edit) 401
Set Font (Dialogfeld) 401
Set Level (Befehle im Audio Mix-Schnellmenü) 591
Set Offscreen (Schaltfläche im Skriptfenster) 420
Set Pan (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) 606
Set Pan (Befehle im Audio Mix-Schnellmenü) 591
Set Reference Level (Befehl im Popup-Menü Peak Hold) 243
Settings (Scroll-Liste)
Anzeige ändern 111
Beschreibung 98
Tabelle mit Einstellungen 98
Verwendung 101
Setup Control (Schaltfläche im Audio-Tool), Definition 242
SGI-Dateiformat
weitere Exportoptionen 807
Shot Log-Dateien
exportieren 196
importieren 175
mit Avid Log Exchange (Macintosh) konvertieren 184
mit Avid Log Exchange (Windows) konvertieren 179
mit Avid Log Exchange konvertieren 185
Shot Log-Listen 169
Show All Takes (Befehl im Menü Script) 414
Show Frames (Befehl im Menü Script) 413
Sichten und Markieren von Filmmaterial, Beschreibung 433
Skript mit Linienmarkierung, Beschreibung 390
Skriptabschnitt einfügen 430
Skriptabschnitt, einfügen 430
Skriptansicht
aufrufen 358
Clips neu anordnen 358
Definition 357
Skripteinstellungen, Verwendung 395
Skriptfenster
ändern
Schriftart 401
Szenennummern und Seitenzahlen 407
anpassen
Ränder 400
Take-Linien 419
anzeigen
Clip- und Sequenzinformationen 399
Take-Nummern 418
auswählen
Szenenklappen 411
Text 402
Bins suchen 428
Clips verknüpfen 409
durchsuchen 405–408
Größe der Szenenklappen ändern 412

hinzufügen
Farbmarkierungen 421
Seitenzahlen und Szenennummern 406
Takes 417
interaktives Vorführen 430
löschen
Szenenklappen 416
Takes 417
navigieren 399
öffnen, schließen und speichern 398
Off-Screen-Dialog kennzeichnen 420
Rohschnitt zusammenstellen 429
schneiden 428
Skriptabschnitt einfügen 430
Szenenklappen auf dem Bildschirm fixieren 412
Szenenklappen verschieben 415
Szenenklappenbilder ausblenden 413
Takes abspielen 419
Takes laden 419
Text ausschneiden, kopieren und einfügen 404
Text löschen 405
vorführen und Marken setzen 424
Skriptintegration
Siehe auch Farbmarkierungen, Off-Screen-Anzeiger, Skripts, Skriptmarken, Skriptfenster, Szenenklappen, Takes
Arbeitsablauf 393, 428
bei Videoprojekten 394
Beschreibung 392
Elemente 393
Interpolate Position 411
Markierungen 390
Skript importieren 397
Szenenklappen 392
Szenenklappen auf dem Bildschirm fixieren 412
Skriptmarken
Beschreibung 393
hinzufügen 422
hinzufügen während automatischer Vorführung 424
löschen 427
manuell setzen 422
Skript suchen 427
verschieben 426
Verwendung 422
zur Wiedergabe 425
Skripts
Clips verknüpfen 409
importieren in Skriptfenster 397
überarbeiten 430
Skripttext 404
auswählen 402
entfernen 405
Schriftart ändern 401
Slip und Slide bei Clips und Segmenten im Trimmmodus 557, 560
Smooth Audio Scrub
ausführen 573
im Vergleich zu Digital Audio Scrub 571
Sofortiger Rohschnitt
erstellen 494
Soloschalten von Spuren in der Timeline 570
Soloschalten von Spuren, überwachen in der Timeline 523
Sortieren
Clips 351, 353
Informationen im Fenster Locators 476
nach mehreren Spalten 354
Sortieren nach Farbe 335
Sortieren von Clips 351, 352, 353
Source/Record Editing-Toolset 145
Spalten
anordnen in Bins 342
anzeigen in Bins 343
ausblenden in Bins 343
ausrichten in Bins 342
benutzerdefinierte hinzufügen 344

benutzerdefinierte Überschrift ändern 344, 346
Cursor bewegen 346
duplizieren in Bins 344
löschen in Bins 343
sortieren nach mehreren Spalten 354
Speicher
Anforderungen 252
planen 252
schätzen 252
Speichern
Audio EQ-Effekte 617
benutzerdefinierte Bin-Ansichten 323
benutzerdefinierte Timeline-Ansichten 515
Bins 91
Skriptfenster 398
Speichern von Medien auf Laufwerken 251
Sperren von Spuren, Vorgehensweise 525
Splice-in (Schaltfläche) 492
Splice-in-Schnitt 496
Split-Schnitt, erstellen 562
Spuren
Audio, abmischen 668
Audio, anpassen im Audio Mix-Tool 587
Audio, für Scrubbing auswählen 572
Audio, in der Timeline überwachen 521
Audio, Solo schalten 570
auswählen in der Timeline 519
durchlaufen 524
exportieren als Audiodateien 799
Farbe in der Timeline ändern 514
hinzufügen 488
im Audio Mix-Tool verkoppeln 592
in der Timeline sperren und entsperren 525
in der Timeline zuordnen 277, 526
löschen 528
mehrere, anpassen und verkoppeln 592
Player, auswählen 216
solo, in der Timeline überwachen 523
synchrongesperrt, trimmen 563
Synchronität bei mehreren 680
synchronsperren 527
überwachen in der Timeline
Überwachen von Spuren in der Timeline 520
vergrößern in der Timeline 514
verkleinern in der Timeline 514
Video-Mixdown 760
Spurenauswahl-Bedienfeld 518
Standardansicht 340
Starten
Abspielschleife 504
Avid Xpress DV-Anwendung (Macintosh) 50
Avid Xpress DV-Anwendung (Windows) 50
DAE (nur Macintosh) 630
Projekte 53
Starten der Anwendung 54
Start-Timecode, ändern 488
Steuern
Bandmaschinen über die Tastatur 285
Bewegung in der Timeline 518
Wiedergabe 453
Steuerspur, für Preroll verwenden 223
Storyboard-Schnitt
im Skriptfenster 430
Subclips
automatisch mit DV erstellen 270
automatisch synchronisierte erstellen 677
erneut aufzeichnen 282
erstellen 468
erstellen mit Schaltfläche Make Subclip 469
Subkatalogisieren von Material 460
Suchen
Bilder anhand des Timecodes 480
Clips und Bins über das Skriptfenster 428
Flash-Bilder in der Timeline
Flash-Bilder
in Timeline suchen 532
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster 408

Skript in markierten Takes 427
Text im Skriptfenster 408
verwandte Mediendateien 382
Suchen nach Bändern 190, 268
Suchen nach einem Projekt 59
SuperBin
aktivieren 325
Bildschirmausnutzung verbessern 325
Bins löschen 328
Bins öffnen 325
Bins verschieben 327
Clips und Sequenzen kopieren 328
Clips und Sequenzen verschieben 327
schließen 326
Supporting Files (Ordner), Definition 47
Sync Breaks
beheben 679
vermeiden 678
Synchrongesperrte Spuren, trimmen 563
Synchronisieren
Locators 683
mit Tail-Leader 682
Synchronität
beim Trimmen beibehalten 563
beim Verschieben von Segmenten beibehalten 538
beim Videomonitor 445
im Segmentmodus wiederherstellen 680
im Trimmmodus wiederherstellen 679
Synchronsperre
beibehalten 681
Verwendung 681
Synchronsperrung von Spuren 527
System Clip Gain-Werte 598
Systeme mit Zwei-Kanal-Audiokarten
Ausgabe anpassen 691
Systemeinstellungen
verschieben in andere Systeme 813
Verwendung 118
Systeminformationen, anzeigen 164
Szenenklappen (Skriptintegration)
auswählen 411
Beschreibung 393
Bilder ausblenden 413
einzelnen Take anzeigen 414
erstellen 410
fixieren auf dem Bildschirm 412
Größe ändern 412
löschen 416
verschieben 415
Szenennummern und Seitenzahlen (Skriptfenster)
ändern 407
hinzufügen 406
löschen 407
suchen nach 408

T

Tabulatortaste, navigieren 154
Tageszeitangabe, zum Loggen 270
Tageszeit-Timecode
aufzeichnen 269
Tail Fade (Schaltfläche) 667
Tail-Leader
erstellen für Video 363
erzeugen für Audio 364
synchronisieren mit 682
Takes (Skriptintegration)
abspielen 419
anwenden
Farbmarkierungen 421
Off-Screen-Anzeiger 420
auswählen 414
Beschreibung 393
einen pro Szenenklappe anzeigen 414
entfernen
Farbmarkierungen 421
Off-Screen-Anzeiger 420
hinzufügen 417
laden 419

laden über Skriptmarken 425
Linien anpassen 419
löschen 417
Nummern anzeigen 418
repräsentatives Bild wechseln 418
Targa-Dateiformat
weitere Exportoptionen 807
Tastatur
Bandmaschinen steuern 285
wählbare Schaltflächen zuordnen 157
Tasten, zum Navigieren 154, 459
Tastendruck, Bandnamen erstellen 286
Testkommentare, anfordern 756
Testmuster
importieren 361
Text im Skriptfenster
ausschneiden, kopieren und einfügen 404
auswählen 402
Clips verknüpfen 409
durchsuchen 405–408
entfernen 405
Schriftart ändern 401
Textansicht
Beschreibung 341
Clipinformationen ändern 347
Clipinformationen verwalten 346
Clips sortieren 351
im Medien-Tool 368
Informationen zwischen Spalten kopieren 351
Spalten duplizieren 344
Spalten in Bin neu anordnen 342
Spalten löschen 343
TIFF-Dateiformat
weitere Exportoptionen 808
Time Compression Expansion (AudioSuite-Plug-In) 635
Timecode
ändern 488
anzeigen 444
Drop-Frame und Non-Drop-Frame 171
Loggen 172
mit Tageszeit aufzeichnen 269
Standard-Start 106
zum Auffinden eines Bilds benutzen 480
Timecode-Fenster
anzeigen 444
Timecode-Sprünge, aufzeichnen über 225
Timeline
anpassen 508, 513
Audio Gain-Keyframes 600
Audiospuren, für Scrubbing auswählen 572
Audiospuren, Solo schalten 570
aufzeichnen 275
beim Aufzeichnen zuordnen 277
benutzerdefinierte Ansicht speichern 515
Bewegung steuern 518
Bildlaufleiste 517
Clips anzeigen 450
Clips und Sequenzen auswählen bzw. die Auswahl aufheben 534
Detailansicht 517
doppelte Bilder suchen 531
drucken 545
Dupe Detection Handles (Option) 510
Effekte schneiden und verschachteln 544
Einstellungen, Display (Registerkarte) 509
Einstellungen, Edit (Registerkarte) 509
Einstellungen, zugreifen auf 508
ersten Schnitt anzeigen 493
Flash-Bilder suchen 532
Lautstärke anpassen 599
Markierung für Offline-Medien hinzufügen 336
navigieren 516
obere Symbolleiste 467
schneiden in 533
Segment einfügen 543
Segment kopieren 543
Segment schneiden 543
Spuren, Farbe ändern 514

Spuren, löschen 528
Spuren, sperren und entsperren 525
Spuren, überwachen 520
Spuren, vergrößern und verkleinern 514
Spuren, zuordnen 526
Spurenauswahl-Bedienfeld, Verwendung 518
Timeline-Ansicht (Einstellung)
benutzerdefinierte Ansicht speichern 515
ersetzen 515
Standardeinstellung wiederherstellen 516
Timeline-Einstellungen 508
Timeline-Schnellmenü
Optionen 511
Verwendung 510
Tipps zum Loggen 170
Ton
für Kalibrierung einstellen 689
Tonmaterial, erstellen 244
Toolbar, oben in der Timeline 467
Tool-Palette 465
Tools
Audio 241
Audio EQ 597, 609
Audio Mix 585
Audio Punch-In 646
AudioSuite 628
Automation Gain 602
Avid-Rechner 162
Digital Cut 695
Hardware 166
Konsole 163
Locators 475
Medien 368
Serial (COM) Ports
Serial (COM) Ports-Tool (Menü Tools)
öffnen 167
Tools (Menü) 154
Toolset
anpassen 148
auswählen 142
Color Correction 144
Effects Editing 146
grundlegende 143
Recording 148
Source/Record Editing 145
verknüpfen mit Arbeitsbereich 149
Track Hinter, zum Export von Hinted Streaming 737
Track Solo (Schaltfläche im Automation Gain-Tool) 604
Tracking-Formatoptionen 440
Tracking-Informationen, anzeigen 439
Transcoder, verbinden 203
Trimmen
mit Hilfe der Add Edit-Funktion 685
mit synchrongesperrten Spuren 563
Schwarzfilm hinzufügen 563
Seiten, auswählen 558
synchrongesperrte Spuren 563
Synchronität beibehalten 563
Synchronität erhalten 563
Videospuren 557
Trimmmodus
anpassen 548
aufrufen 549
Beschreibung 547
Großer Trimmmodus 551
grundlegende Verfahren 548, 555
Kleiner Trimmmodus 552
Synchronität wiederherstellen 679
verlassen 551
Vierbildanzeige, Verwendung 560
weitere Übergänge auswählen 554
Turnover-Punkte im Audio EQ-Tool 612

U

Überarbeiten von Skripts 430
Überblenden von Audio 665

Überblendungen
Audio 664
hinzufügen mit den Schaltflächen Head Fade und Tail Fade 667
Übergänge
Audio, feinabstimmen 664
hinzufügen im Trimmmodus 554
mit dem Lasso markieren 549
Überprüfen
Material mit NetReview 756
Schnitte im Trimmmodus 556
Übertragen
Einstellungen zwischen Systemen 813
Kompatibilitätsanforderungen 811
Projekte zwischen Systemen 812, 813
Überwachen von Audio
beim Schneiden 495
Umbenennen
Bins 83
Einstellungen 114
Umgebung, steuern mit Hilfe von Toolsets 142
Umgehen der Lautstärkeeinstellungen 594

V

Verbessern der Wiedergabequalität 504
Verfahren zum Aufzeichnen mehrerer Dateien (Batch) 279
Verfahren zum Importieren mehrerer Dateien (Batch) 317
Vergrößern von Spuren
in der Timeline 514
Verkleinern von Spuren
in der Timeline 514
Verknüpfen
Arbeitsbereiche und Benutzereinstellungen 138
Clips mit Skript 409
Toolsets mit anderen Einstellungen 149
Verkoppeln, mehrere Spuren im Audio Mix-Tool 592
Verlassen des Trimmmodus 551
Vermeiden
Mediendateien 367
Sync Breaks 678
Verschachteln
Beschreibung 544
Verschieben
Clips und Sequenzen 330
Einstellungen zwischen Systemen 117, 813
Locators 473
Projekte zwischen Systemen 812
Skriptmarken 426
Szenenklappen im Skriptfenster 415
Verwalten
Bins 89
Ordner 89
Verwandte Mediendateien, suchen 382
Verwandte Objekte
auswählen, für ein Objekt 338
Verzögerte digitale Ausspielung an das DV-Gerät 703
Verzögerung der digitalen Ausspielung an das DV-Gerät
Beschreibung 703
Verfahren 705
Verzögerung der digitalen Ausspielung, DV-Gerät 703
Video
ausblenden im Composer-Monitor 437
Leader
Synchronität beibehalten 682
überwachen in der Timeline 521
Videokomprimierung (Optionen in Exporteinstellungen) 786
Videokomprimierung, Definition 249
Video-Leader
erstellen 363
Video-Mixdown 759

Videomonitor
anschließen 446
Einstellung aktivieren 447
Einstellung deaktivieren 448
Video ausgeben 445
Videoprojekte
Skriptintegration 394
Videorecorder 188
Avid-gesteuert loggen 188
Avid-unabhängig loggen 194
Videospuren
abmischen 760
Videospuren, trimmen 557
Vierbildanzeige, Trimmen in der 560
View Name (Dialogfeld in Bin) 324
VITC (Vertikalintervall-Timecode)
NTSC 249
PAL 249
V-LAN VLXi-Maschinensteuerung
konfigurieren mit einem GPI-Gerät (General Purpose Interface) 659
verwenden mit einem GPI-Gerät (General Purpose Interface) 658
Voice-Over-Kommentar 646
Volume Unit-Skala (Audio-Tool), Definition 242
Vorbereiten
Audioausgabe 688
Audioeingabe 234
Aufzeichnung 199
Aufzeichnungsbänder für Audioausgabe 693
Ausgabe 688
digitale Farbbalken und Kalibrierungston 360
Mehrfachaufzeichnung 278
Sequenzen für den Export 719
Vorführungen
interaktiv, im Skriptfenster 430
Vorlagen
AudioSuite-Effekt 633, 641
Exporteinstellungen 763
für Audio EQ 622
Vorlagen für Darstellung der Benutzeroberfläche 132
Vorschau einer digitalen Ausspielung 699
VTR Emulation (Befehl im Menü Clip) 714
VTR Emulation-Einstellungen
Device Code (Option) 713
Inhibit Preloading (Option) 713
Runup (Option) 713

W

Wählbare Schaltflächen
Add Edit 663
Add Locator 472
Mark Locators 473
Quick Transition 665
zuweisen 157
Wählen
Filmeinstellungen 711
Waveform Plots (Audio) 578
Wavefront-Dateiformat
weitere Exportoptionen 808
Wechseln
geladene Sequenzen 452
zwischen Arbeitsbereichen 140
Wiedergabe
mit Audio Scrub 571
steuern 453
Tipps zur Qualität 504
Wiederherstellen
Material aus Zwischenablage 501
Projekte aus Backup-Kopie 68
Timeline-Ansicht 515
Wiederholen von Schnitten 495
Windows-Taskleiste, verwenden 42

Y

YUV-Dateiformat
weitere Exportoptionen 809

Z

Zaxcom Deva, erneutes Importieren von Medien 673
Zeiger
Play Length-Zeiger (In Use) 460
Ziehen
Fenster (nur Windows) 43
IN- und OUT-Marken 463
Ziel-Bin, wählen 217
Ziellaufwerke, auswählen 218
Zoomen in der Timeline 517
Zugreifen
Audioeffekt-Tools 569
Zugreifen auf 508
Zuordnen von Spuren in der Timeline 277, 526
Zurückholen von Bin-Dateien
aus dem Avid Attic-Ordner (Macintosh) 95
aus dem Avid Attic-Ordner (Windows) 93
Zusammenstellen eines Rohschnitts im Skriptfenster 429
Zuspielmaterial
suchen für Bewegungseffekte 483
Zuspielmaterial, laden in Monitore 451
Zuweisen
Menübefehle 159
Modifier-Taste 159
Schaltflächen der oberen Timeline-Symbolleiste 467
wählbare Schaltflächen 157
Zuweisen von Arbeitsbereich-Schaltflächen 137
Zwei Monitore
und Großer Trimmmodus 551
und Kleiner Trimmmodus 552
Verwendung 434
Zwischenablage
Inhalt erhalten 500
kopieren in 500
Material abrufen aus 500
Zwischenschnitte, markieren mit Locators 470